ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

Nº 12 • R$ 19,90
EDITORA EUROPA

PIXELS NO PALCO
Aerosmith, Journey, Kiss, Motörhead e... Spice Girls em turnês nos videogames

DIDDY KONG RACING
A corrida de kart que você conhece era para ser um jogo de estratégia

NARC
Justiceiros combatem o narcotráfico nos arcades com gráficos digitalizados à frente do seu tempo

EXCITEBIKE
Descubra como esse jogo de corrida de motos influenciou até Super Mario Bros

CONTROLE COM OS PÉS
O peso do corpo era o controle para jogar no Atari muito antes da balança do Nintendo Wii

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 12 – Dezembro de 2012

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Redação: Douglas Pereira
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros (edição e textos), Fernando Mucioli (tradução) e Rafael Fernandes (textos)

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET
www.europanet.com.br
Cássio Narciso (Coordenador), Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo
PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação logística);
Marcio Policeno, Carlos Mellacci, William Costa e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne e Débora Veles

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini, Evaldo Nascimento e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista do DVD-ROM (ISSN 2176-8668).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica

Somos filiados à:
ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

EDITORIAL

Pense em uma série clássica. Agora pense no episódio mais importante dessa série clássica. Na maioria dos casos, a resposta será o primeiro jogo ou então a sequência imediata. No caso de *Castlevania*, as coisas são um pouco diferentes. É difícil encontrar um fã que não ache o *Symphony of the Night* o grande ponto de virada de *Castlevania*. E, quando esse jogo foi lançado em 1997, já havia mais de dez títulos da série disponíveis para várias plataformas.

Na nossa gigantesca matéria de capa, contamos como *Symphony of the Night*, um jogo 2D, conseguiu essa façanha no PlayStation na era dos CDs, das CGs e dos polígonos. A reportagem traz uma avalanche de informações sobre o desenvolvimento, as referências aos jogos antigos e diversas ideias que a Konami não implementou por falta de tempo ou por ter mudado de ideia. Mudar de ideia também é uma marca da produção de *Diddy Kong Racing*. Você sabia que o *DKR* começou como um jogo de estratégia? Pois é. Mesmo sem ser um clássico absoluto, o jogo do Nintendo 64 é uma alternativa ao *Mario Kart* e dá alegria a muitos pilotos virtuais. Essa diversidade de grandes jogos, títulos bons e ruins, histórias e curiosidades é o que faz o universo retrô ainda tão interessante. Boa leitura!

Humberto Martinez
Redator-chefe
Humberto@europanet.com.br

SUMÁRIO

STAFF

Marco Souza
Com a mesma agilidade de um Belmont no controle do chicote, diagramou toda a revista com maestria, explorando a arte fantástica que envolve a série *Castlevania* e os vampiros medonhos.

Alexei Barros
Para evitar que ele não aumentasse ainda mais a matéria de *Castlevania*, foi preso e amarrado em um castelo cheio de monstros.

Humberto Martinez
Na luta contra o prazo do fechamento, nosso redator-chefe virou um monstro devorador de almas e promete aparecer só daqui a 100 anos.

Rafael Fernandes
Fez força para encontrar algum jogo decente em sua pesquisa de jogos de artistas musicais e no máximo encontrou vaias, desafinações e falta de ritmo.

Por Alexei Barros

Edge #27 (1995)

O RETORNO DE UMA LENDA

"Castlevania, a série de plataforma cult da Konami que ganhou fãs no NES, Game Boy e Super NES, está definida para aparecer no PlayStation e Saturn no início do próximo ano [1996]. Pouco se sabe a essa altura, apesar de que pela imagem parece que a Konami abdicou do estilo de gráficos renderizados de Donkey Kong Country em favor de sprites e cenários desenhados mais tradicionais, como visto na última versão de SNES, o jogo sem brilho Castlevania: Vampire's Kiss."

Análise OLD!Gamer
Fácil de entender por que a especulação da revista inglesa: em 1995, *Donkey Kong Country 2* ainda reluzia com gráficos impressionantes no SNES, logo a Konami poderia querer fazer o mesmo com *Castlevania*. Se essa ideia foi cogitada, falou mais alto a facilidade em reaproveitar os sprites de *Castlevania: Rondo of Blood*, jogo que deu origem ao *Vampire's Kiss* (como o *Dracula X* de SNES é chamado na Europa) – veja os detalhes na matéria de capa sobre *Castlevania: Symphony of the Night* nesta edição. Só é estranha a precoce citação ao Saturn, considerando que a versão para o console da Sega foi mostrada apenas na Tokyo Game Show 1997 e lançada em junho de 1998.

Veja #1100 (1989)

BRINCADEIRA DO FUTURO

"A fabricante de brinquedos eletrônicos Tec Toy, de São Paulo, colocou no mercado o Master System, um videogame de terceira geração tão possante quanto um computador pessoal Apple II. Com 200 cores nas telas, ele permite a seus heróis do vídeo realizar até 30 ações simultâneas e estabelece um novo tipo de relacionamento das pessoas com a TV, já que quem brinca pode interferir na trama – seja atirando com uma pistola laser em animais selvagens, seja tentando destruir mísseis. O Master System é vendido com óculos tridimensionais e a pistola a laser. Não há dúvidas de que se trata de um extraordinário divertimento – para os pais, contudo, pode resultar em um rombo econômico. O console, que vem acompanhado de dois cartuchos, custa cerca de NCz$ 1.700. A pistola sai por NCz$ 200 e os óculos por NCz$ 500. Cada novo cartucho é vendido a um preço que varia de NCz$ 250 a 450."

Análise OLD!Gamer

Bons tempos de Tec Toy e Master System. E dos cruzados novos. Começava em 1989 a vitoriosa saga do console 8-bit no Brasil, superando o fracasso do videogame nos EUA e Japão e a inflação. Haja inflação! Corrigindo os valores de outubro de 1989, mês do lançamento do videogame, para reais em outubro de 2012, encontramos preços nada justos. Os cartuchos custariam de R$ 412 a 743; a pistola, R$ 330; os óculos, R$ 825; e o Master System sairia por salgadíssimos R$ 2.808. Pela descrição, "atirar com uma pistola laser em animais selvagens" se refere ao *Safari Hunt* e "destruir mísseis" combina com o *Missile Defense 3-D*. Embora os preços da pistola Light Phaser e dos óculos 3D tenham sido informados, a notícia dá a entender que os acessórios estavam inclusos no pacote: "O Master System é vendido com óculos tridimensionais e a pistola a laser". Isso não procede – a caixa, aliás, mostrava a imagem dos dois periféricos. E o aparelho incluía sim dois jogos, não exatamente dois cartuchos como disse a Veja: *Hang-On* e *Safari Hunt* vinham na memória do Master System.

SuperGamePower #64 (1999)

MADE IN COLÔMBIA

"De todos os jogos anunciados e cancelados mais tarde, Super Turrican 2 é, provavelmente, o que tem a história mais engraçada. O game já estava pronto e até tinha sido lançado na Colômbia. A maioria das revistas de games fez matérias completas com a cópia enviada pela Ocean. Os caras da softhouse nunca justificaram o cancelamento. A versão que rola por aí diz que a Ocean considerava Super Turrican, o jogo original, um grande sucesso. Por isso, não havia necessidade de lançar uma sequência. Descobrir isso depois de o jogo estar pronto é meio esquisito."

Análise OLD!Gamer

Um dos maiores absurdos já publicados na história das revistas de games aqui do Brasil e do mundo. O título "Feito na Colômbia" deixa a impressão errada de que o jogo foi desenvolvido no país sul-americano. *Super Turrican 2*, do SNES, é originário do estúdio alemão Factor 5 e foi vendido normalmente nos EUA e Europa em 1995 – quatro anos antes da data de publicação da SGP #64. Não tem nada de Colômbia na história. Por que a Ocean lançaria um jogo apenas na Colômbia? Não menos bizarra é a explicação para justificar o suposto cancelamento. Que produtora no mundo teria a brilhante ideia de gastar dinheiro no desenvolvimento da sequência de um jogo, terminar essa continuação, vendê-la somente na Colômbia e depois disso tudo cancelar o lançamento no resto do mundo por estar satisfeita com o sucesso do jogo original?

MSX Micro #2 (1986)

JOYSTICKS ATARI ADAPTAM-SE AO EXPERT E HOTBIT

"Uma boa dica para quem comprou seu MSX e já possuía um videogame compatível com a linha Atari: os conectores de joystick de todos os micros da linha MSX são semelhantes aos do console de padrão Atari. Os fabricantes do Expert e do HotBit, entretanto, estão colocando no mercado dois joysticks de competição para os MSX. Os dois controladores possuem ventosas de fixação que permitem uma maior precisão por parte do usuário no momento de executar cada jogada. Os joysticks de competição da Gradiente e Epcom contam também, com duplo botão de tiro."

Análise OLD!Gamer

O eficiente joystick do Atari 2600 é mesmo compatível com o MSX, servindo de opção aos joysticks da Gradiente (do Expert) e da Sharp (do HotBit) já feitos especificamente para o computador. Essa compatibilidade incrível se deve ao padrão de nove pinos que a Sega também adotaria tempos depois no Mega Drive. É possível, por exemplo, jogar o Atari 2600 com o controle do Mega e até, veja você, jogar o Mega com o joystick do Atari 2600, apesar de não dar para fazer grande coisa em jogos 16-bit com apenas uma alavanca e um botão.

Ação Games #10 (1992)

O QUE VAI PINTAR PARA O MEGA CD

"Fique ligado nos jogos que vão surgir nos próximos meses para o CD-ROM do Mega Drive. SimEarth, o sucessor de SimCity, é um deles. Em vez de administrar cidades, o jogador vai mesmo é tomar conta de um planeta, influindo no equilíbrio ecológico, no comportamento dos mares, montanhas e atmosferas. O lance é cuidar direitinho do mundo, senão raças muito estranhas poderão aparecer para habilitá-lo. Outros títulos confirmados são Rad Mobile e Power Drift, dois jogos de pilotagem que pintarão com novos recursos e músicas. Phantasy Star IV é outro jogo já encomendado para Mega CD, trazendo imagens digitalizadas e trilha sonora animal. Esse Mega CD vai dar mesmo o que falar."

Análise OLD!Gamer
Dos quatro jogos citados, apenas o *SimEarth* foi de fato lançado e só na versão japonesa para Mega CD (como o Sega CD ficou conhecido no Japão e Europa). Os arcades de corrida da Sega, *Rad Mobile* e *Power Drift*, por sua vez, nem chegaram a ter conversões para o Sega CD ou qualquer outro add-on do Mega Drive. *Phantasy Star IV*, por fim, começou a ser feito para o CD-ROM da Sega, mas a produtora preferiu desistir da ideia (e de muitos outros planos, como as cutscenes em Full Motion Video que o RPG teria), lançando o jogo para o velho Mega Drive bem diferente do que havia sido planejado inicialmente.

Mega #3 (1992)

CONVERSOR DE SNES

"Justo quando você pensou que tinha certeza que ia jogar o Street Fighter II no seu Mega Drive, chega o conversor Ultra SNES para Mega Drive. E sim, eu disse SNES para Mega Drive. Essa engenhoca absolutamente incrível está sendo desenvolvida como dissemos e realmente funciona. Isso não apenas significa que você poderá jogar a versão de Mega Drive de Street Fighter II (se e quando aparecer), mas também a de SNES. Que estouro. O SNES tem (e eu odeio admitir isso) alguns jogos maravilhosos, incluindo Super Tennis, Contra III e, é claro, Super Mario World. Sim, agora você poderá jogar Mario no seu Mega Drive."

Análise OLD!Gamer
Para o bem da concorrência nos 16-bit, o Ultra SNES jamais existiu, evidentemente. É uma engenharia inviável pensar que com o acessório funcionariam cartuchos do SNES no Mega Drive. Não tem como. Só foi acertada a previsão do port de *Street Fighter II* para Mega Drive.

Nintendo Magazine System #9 (1993)

US GOLD SE LEMBRA DA NINTENDO

"Depois de anos dedicados à Sega, rumores chegaram aos nossos ouvidos sempre alertas que a US Gold finalmente está se preparando para estrear no Super NES – e o primeiro lançamento dela é a sequência do Another World, Flashback. Estrelando o cientista Conrad Hart, o jogo segue as aventuras de Conrad quando ele se depara com um plano para devastar a Terra. Usando o mesmo estilo gráfico de Another World, Flashback ostenta animação suave, melhora a jogabilidade e um bando de animações que conecta a história conforme ela se desenrola. O preview completo vai sair assim que vermos mais alguma coisa do jogo."

Análise OLD!Gamer
Entre os consoles, a US Gold apoiava a Sega com fervor. Antes do Mega Drive, porém, a empresa tinha um extenso histórico de jogos lançados para computadores, como Commodore 64, Amiga, ZX Spectrum e Amstrad CPC. Mas o maior equívoco da notícia foi dizer que o *Flashback* é uma sequência de *Another World* (conhecido por *Out of This World* nos EUA), uma confusão muito frequente até hoje por ambos serem franceses, originários do Amiga, da mesma softhouse, a Delphine Software International, e no estilo plataforma cinematográfica. Não dá nem para chamar de continuação espiritual, porque Eric Chahi, pai de *Out of This World*, nem sequer participou de *Flashback*, criado por Paul Cuisset.

Edge #66 (1998)

ARRASA-QUARTEIRÕES SE PREPARAM PARA A BATALHA DO NATAL

Análise OLD!Gamer

Esse passado não muito distante de 1998 analisado pela revista inglesa Edge tem coincidências e algumas diferenças com o período atual da indústria. A Nintendo depositava todas as suas esperanças em *Ocarina of Time*, uma expectativa justificada pelos sucessivos atrasos e pela extensa ausência de um representante da série *Zelda* em consoles – *A Link to the Past*, do SNES, é de 1991. Sem o mesmo rebuliço, *Skyward Sword*, descendente da linhagem de *Ocarina*, foi lançado para Wii em 2011.

A Edge britânica reclamou do excesso de continuações do PlayStation, uma crítica muito comum que se costuma aplicar não só ao PlayStation 3, mas a todos os videogames da geração atual, embora haja sim um bom número de novas franquias ambiciosas de grande qualidade.

A situação mais divergente é a do PC. Exceção aos jogos da Blizzard, entre outros, a maioria dos jogos de alto valor de produção para PC também sai para PlayStation 3 e Xbox 360. Em 1998, o PC possuía títulos exclusivos, seja por facilidade de interface (o mouse no estratégico *Tiberian Sun*, que só chegaria em agosto de 1999), seja por potência de hardware à frente da capacidade dos consoles (*Half-Life*, por exemplo). Por último, há a ansiedade em torno do lançamento no Japão do precocemente falecido Dreamcast, que não possui um equivalente no cenário atual, infelizmente, com a lacuna deixada pela Sega.

"O Natal de 1998 está se desenhando como um dos mais memoráveis conflitos da história dos videogames. E é um Natal em que vamos ver as publishers internacionais competindo pelo apetite dos jogadores bem antes dos perus e pudins apetitosos e volumosos que vão ser servidos à mesa.

Mais importante, esta temporada marca um período em que o Nintendo 64 indiscutivelmente torna-se a escolha preferencial para aqueles que anseiam pelos melhores jogos do mundo. Com o excelente Turok 2 chegando às prateleiras em 4 de dezembro e supostamente Zelda, o Santo Graal da Nintendo, vindo logo depois, finalmente chegou o tempo de felicidade. E isso tudo seguindo a forte linha de lançamentos de outono que já teve F1 World Grand Prix, F-Zero X, 1080º Snowboarding e Body Harvest, jogos que já passaram pelos slots de cartucho de todo o Reino Unido.

Cem mil cópias de Legend of Zelda: Ocarina of Time são esperadas para desembarcar no Reino Unido em 11 de dezembro, com mais 100 mil chegando antes do dia 25. Mas esses são ainda datas e números provisórios na opinião dos vendedores. Por causa da intensa pressão imposta nas instalações de fabricação de cartuchos da NCL pela demanda global por Zelda e Turok 2, surge um pequeno ponto de interrogação se a aventura épica chegará a tempo nas lojas. Zelda está planejado para aparecer nos EUA em 23 de setembro, mas a versão britânica pode atrasar no último momento, e isso seria um desastre.

A própria linha de lançamentos de jogos britânicos de PlayStation comercialmente inteligentes e sequências previsíveis parece profundamente sem inspiração em comparação. Com exceção da versão PAL de Metal Gear Solid, o lançamento oficial de Crash Bandicoot: Warped, Tomb Raider III, CoolBoarders 3 e outro FIFA são exemplos perfeitos de um tipo de design de jogos estilo linha de produção, que vê as propriedades intelectuais infinitamente recicladas e atualizado com durabilidade para durar ano após ano. Os consumidores comuns vão esperar por algo diferente neste Natal? É improvável. Eles vão ficar desiludidos com esses jogos? Provavelmente.

Para aqueles que anseiam por originalidade, no entanto, o PC – entre algumas das suas próprias sequências – oferece algum alívio. O finalizado Half-Life da Valve mostra como o gênero de primeira pessoa deve estar em evolução, enquanto o trio de qualidade Populous: The Beginning, GP Legends e Grim Fandango satisfaz os gostos tradicionais de jogatina no PC. As ofertas com sabor de console podem ser encontradas com Wargasm, TOCA 2, sem se esquecer, é claro, de Tomb Raider III. Mas só se apenas a sequência de Command & Conquer, o certeiro Tiberian Sun, chegar ao mercado no final de dezembro, então talvez mais jogadores possam almejar por uma placa-mãe P400 equipada com uma Voodoo 2 saindo das meias de Natal.

Longe das lojas de ruas barulhentas, as lojas especializadas em importação vão aproveitar para faturar com o Dreamcast neste ano – isso se eles conseguirem colocar as mãos em algumas unidades. Enquanto os desesperadamente limitados estoques da Sega forçam para cima os preços das lojas das máquinas que chegaram às lojas, o atrasado Blue Stinger e Sega Rally 2 podem adiar as decisões de compra e alguns consumidores em potencial. Mais novos adeptos, no entanto, vão precisar fazer alguma compra de última hora se eles levarem o Sonic para dar um Spin Dash no período das festas – Sonic Adventure desembarca na hora certa em 23 de dezembro."

EDIÇÃO HISTÓRICA

SuperGamePower #1

O Chefe, Lord Mathias, Akira e Agora, Marcelo Kamikaze, Baby Betinho e a musa Marjorie Bros. Personagens que, cada um com personalidade própria, analisavam os jogos na saudosa SuperGamePower da Editora Nova Cultural. A SGP, que nasceu da fusão das revistas SuperGame e GamePower, especializadas, respectivamente, em Sega e Nintendo, criou essas figuras folclóricas que povoaram o imaginário dos leitores por anos a fio, alimentando mistérios. A Marjorie Bros é bonita como no desenho? Melhor: a Marjorie Bros é mesmo uma mulher? Os fãs com instinto detetive puderam até descobrir a identidade de um ou outro revirando as mídias sociais e fóruns. Para responder a todas as perguntas e segredos que você sempre quis saber da SuperGamePower, o UOL Jogos entrevistou os responsáveis pela revista e foi atrás da real Marjorie Bros. Sim, a Marjorie aparece. Se não viu, não perca mais tempo: http://tinyurl.com/ceaxudm

ANTES E DEPOIS DO HYPE

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

- **Plataforma: Nintendo 64**
- **Revelado em: janeiro de 1997**
- **Lançado em: dezembro de 1998 (EUA e Europa)**

PREVIEWS DA ÉPOCA

Ação Games #127 (1998)

"Turok foi um dos melhores jogos da primeira fase do Nintendo 64. Para a alegria geral de todos os fãs, a segunda versão deve vir arrasando. O game continua em primeira pessoa, só que terá uma ênfase maior na ação do personagem. A intenção é sumir com todos aqueles saltos do primeiro.

MUITA DIFICULDADE

Você terá muitos inimigos para matar que vão de animais pequenos a dinossauros gigantescos. A dificuldade vai aumentar, obrigando o jogador a voltar em fases já terminadas para pegar itens e afins. Os gráficos virão muito melhores e aquela névoa chata deve desaparecer, o que vai melhorar muito a qualidade do jogo. Muitos efeitos de explosões e raios também estarão bem mais legais e os efeitos do Rumble Pak continuam lá, vibrando a cada passo dos superdinos. Vai ser detonante."

PREVIEWS DA ÉPOCA

Ação Games #132 (1998)

"Um dos mais aguardados games para Nintendo 64 está chegando. Você é novamente Turok e desta vez enfrenta Primagen, um alienígena que envia um exército de criaturas para devastar tudo. O jogo continua sendo em primeira pessoa, mas tem muito mais ação que o primeiro. Os gráficos ficaram melhores, estão mais rápidos e com efeitos de luz em tempo real. Mas a maior novidade fica para a possibilidade de jogar em quatro pessoas, com a tela dividida reproduzindo um cenário para cada jogador."

Ação Games #134 (1998)

"Um game que promete repetir o sucesso do original, com visual melhorado, mais ação e tiros de montão. O melhor é que dá para jogar em até quatro carinhas ao mesmo tempo, com tela dividida."

REVIEW DA ÉPOCA

Ação Games #135 (1999)

Análise de Ivan Cordon (então redator da Ação Games, atual técnico de suporte na Sumaúma Telecom)

"O tão esperado (e adiado) Turok 2: Seeds of Evil saiu e com pique para ser um dos melhores games de ação e tiro do console. A principal novidade é o modo para vários jogadores, que é muito divertido e totalmente inovador. Mas o jogo foi também o primeiro compatível com o cartucho de expansão de memória, que o deixa com um visual estonteante, sem defeitos mesmo. Mas, sem esse cartucho, os gráficos têm a qualidade habitual do Nintendo 64.

TUDO ESTÁ MELHOR

Turok tem a mesma visão em primeira pessoa do game anterior, mas agora traz mais de vinte armas. Os tiros vibram na sua mão se você usa o Rumble Pak. A jogabilidade ficou chatinha, pois os movimentos estão nos botões C amarelos e a mira de tiro ficou no stick analógico, o que exige treino até se acostumar. O som é espetacular e, montando um dinossauro triceratops, dá quase para sentir a tela do televisor tremer. A dificuldade é altíssima, com fases longas e inimigos de montão. Você vai ter muita dificuldade para se manter vivo e isso, às vezes, estraga a sua diversão."

Análise OLD!Gamer

Turok 2: Seeds of Evil conseguiu chamar a atenção no disputado Natal de 1998, dando continuidade ao grande número de jogos de tiro em primeira pessoa do Nintendo 64 feitos especificamente para o console e não ports duvidosos de PC. O ótimo FPS da Iguana Entertainment inclusive fez o caminho inverso, recebendo uma adaptação para Windows em 1999. Os atrasos destacados na análise da Ação Games foram provocados pelo aumento da memória do cartucho ao longo do desenvolvimento: começou em 12MB, foi para 16MB e fechou em 32MB. O motivo: a implementação do multiplayer. *Turok 2* foi o primeiro jogo do N64 com suporte ao Expansion Pak para melhor qualidade gráfica, e na E3 1998 o jogo chegou a ser demonstrado na resolução 640 x 480, o que não se confirmou na versão final. Hoje, a série realmente não está tão em evidência como naquela época (o jogo mais recente de *Turok* foi lançado em 2008 para PlayStation 3 e Xbox 360 e teve uma recepção de morna para boa).

Uma sinfonia perfeita para todas as noites

Ano: 1997
Publicação: Konami
Desenvolvimento: KCET
Plataforma de origem: PlayStation
Versões: Sega Saturn, Xbox Live Arcade (Xbox 360) e PlayStation Network (PlayStation 3, PSP e PS Vita)

CASTLEVANIA:

SYMPHONY OF THE NIGHT

A obra-prima bidimensional que aposentou o chicote, apostou nos antigos sprites, investiu na exploração e virou a série Castlevania de cabeça para baixo

Por Alexei Barros

Da imensa constelação de grandes jogos do PlayStation, *Castlevania: Symphony of the Night* é quase uma estrela solitária de pixels em um espaço povoado por astros poligonais: *Metal Gear Solid*, *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Final Fantasy VII*... Jogos que, na infância das três dimensões, revolucionaram seus respectivos gêneros. O tempo não perdoou, e, em questão de anos, a qualidade gráfica tridimensional da época se mostrou ultrapassada. Resultado: esses quatro jogos do PlayStation tiveram remakes (certo, *FFVII* não, mas muitos fãs clamam por isso). No extremo oposto da tecnologia, *Symphony of the Night*, título 2D que já nasceu retrô em 1997, dispensou reformulações gráficas em todas as vezes que foi relançado e se mantém como o jogo mais importante da série. Era belo e continua até hoje como uma sinfonia que encanta gerações.

O MAESTRO DE CASTLEVANIA

No MSX2. No NES. No Super Nintendo. No Mega Drive. A maioria dos consoles foi agraciada com pelo menos um *Castlevania*, mostrando os embates da luta do clã de caçadores de vampiros Belmont contra o Conde Drácula no castelo que dá nome à franquia. De plataforma em plataforma, o personagem desfere ataques de curta distância com o chicote Vampire Killer e arremessa armas secundárias (ou sub-weapons) para enfrentar seres malévolos e chefes terríveis. Era uma série feita por várias equipes diferentes, e não existia um time dedicado na Konami, resultando, no tocante à trama, em uma colcha de retalhos. "As histórias por si próprias da série eram interessantes e profundas, e os jogos anteriores de *Castlevania* pareciam se interligar, mas isso nunca acontecia", afirma nos extras de *Castlevania Chronicles* quem assumiu a série, Koji "IGA" Igarashi. "Achei que tinha a ver com isso, como a série *Castlevania* tem um universo muito rico. Para fazer isso, eu uni todas as visões do mundo de *Castlevania* em um jogo, *Symphony of the Night*". Até a realização dessa obra convergente, a trajetória de Koji Igarashi sempre esteve em paralelo com a série *Castlevania*.

Acredite: este vendedor de *Vampire Killer* saiu de dentro da parede...

O PRELÚDIO DA SINFONIA

Castlevania e *Metroid* são os maiores expoentes dos jogos de plataforma não lineares e originaram ao termo "Metroidvania". Nessas aventuras, o progresso de jogo depende da coleta de itens que dão acesso para áreas interconectadas em um mundo vasto. Como a expressão se difundiu após *Symphony of the Night* (*SOTN* daqui em diante), fica a impressão de que o jogo foi o primeiro da série vampiresca a adotar a característica que *Metroid* popularizou em agosto de 1986 e atingiu o apogeu no Super *Metroid* (1994). Impressão que é totalmente errada.

Castlevania tem um pé na exploração há muito mais tempo. *Akumajo Dracula*, lançado em setembro de 1986 no Japão para o Famicom Disk System (add-on de disquete do Famicom) é o jogo que, no NES, ficou conhecido no Ocidente como *Castlevania*. Na época, IGA, ainda estudante, era fã do jogo e jogava o título na residência de um amigo – ele nem tinha um Famicom em casa, contrariando a febre dos jogadores de videogame japoneses. *Akumajo Dracula* também é o nome japonês de *Vampire Killer*, publicado para o computador MSX2 no mês seguinte, outubro de 1986, no Japão e Europa. São jogos semelhantes na aparência e diferentes na condução da aventura. *Castlevania* é linear, com muita ação; *Vampire Killer* segue para a exploração. No segundo, vasculhando os cenários e eventualmente retornando a locais já visitados, o jogador procura a chave que abrirá a porta para entrar na sala do chefe, derrotá-lo e finalizar o estágio, repetindo o processo. Não é um legítimo "Metroidvania" pela divisão de fases: o jogo não se passa em um único mapa.

A exploração de *Vampire Killer* foi expandida naquele que é o primeiro "Metroidvania" da série: *Castlevania II: Simon's Quest* (1988) – sim, agora pode ser considerado um "Metroidvania", como não? Jogo controverso e frequentemente criticado em análises atuais, a continuação traz cidades interligadas por áreas abertas repletas de monstros em ciclos de dia e noite sem nenhum mapa de referência. O jogador precisa de determinados artefatos (a água benta, por exemplo, permite quebrar blocos que impedem a passagem) para avançar e encontrar os cinco itens do Drácula, cada um escondido em uma mansão, utilizando um esquema cruel

Um barqueiro oferecendo transporte em *Simon's Quest*... Lembra algo?

Richter é um dos mais famosos integrantes do clã Belmont

A batalha com o filho do Drácula em *Dracula's Curse* traz uma boa surpresa

de zerar os corações e a experiência acumulada ao perder todas as vidas. Os corações deixados pelos inimigos e candelabros, além de abastecer certas armas especiais, servem, bizarramente, para adquirir itens com mercadores e melhorar a energia e a defesa do herói.

As dicas fornecidas pelos habitantes dos vilarejos são extremamente vagas e confusas, isso quando não são informações mentirosas... Malditos! Na edição ocidental ainda dava para botar fé na humanidade e confiar em algumas falas. "Na versão japonesa de *Castlevania II*, todas as pessoas da cidade são mentirosas. Isso tornava o jogo extremamente difícil de ser terminado", comenta IGA em declaração ao site G Wie Gorilla. "*Castlevania II* não deixou uma boa impressão nos jogadores japoneses. Esses pontos foram parte da minha inspiração para fazer *SOTN*." Entre mortos e feridos, *Simon's Quest* é um jogo com ideias interessantes.

Em vez de continuar na exploração, as sequências voltaram à ação, a começar pelo dificílimo *Castlevania III: Dracula's Curse* (1990). Além do protagonista Trevor Belmont, três personagens se unem à missão de derrotar o Drácula, e um deles é o Alucard de *SOTN* – a sacada de criar um personagem cujo nome é a leitura ao contrário de "Drácula" já vinha daí. O porquê da escolha do protagonismo de Alucard em *SOTN* será explicada adiante. Deve ter pesado o fato de *Dracula's Curse* ser o *Castlevania* favorito de Koji Igarashi. Falando nele, também em 1990, IGA teve o seu primeiro emprego e foi logo na Konami, debutando na programação do shmup *Detana!! Twinbee* (do PC Engine).

O mapa de *Dracula's Curse*: o jogo tem várias bifurcações ao longo da extensa aventura

X = DEZ

Depois do magistral *Super Castlevania IV* (1991) de SNES, saiu somente no Japão o infalível *Akumajo Dracula X: Chi no Rondo* (1993) para PC Engine CD-ROM². O "X", de acordo com o guia oficial do jogo, foi adicionado no nome para numerar o décimo capítulo da série.

Rondo of Blood traz uma personagem habilitável (a Maria) e quatro estágios paralelos acessados por rotas alternativas em uma jornada memorável que demorou a ser valorizada no Ocidente. Nos Estados Unidos, *Rondo of Blood*, como *Chi no Rondo* ficou conhecido em inglês, foi lançado em 2007, para PSP, no remake *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, que inclui o original como bônus. Não é um jogo para ser ignorado. Com a palavra, IGA. "Acho que a maioria dos fãs provavelmente considera o *SOTN* o maior ponto de virada de *Castlevania*, mas, para mim, foi o *Rondo of Blood*", afirma à revista norte-americana Play de junho de 2007, elogiando o seu segundo *Castlevania* favorito. "Foi o primeiro jogo em que os controles foram mudados significativamente, e o personagem ficou muito, mas muito mais forte que os heróis anteriores."

Após IGA ganhar fama com *SOTN*, chamou a atenção o fato de ele aparecer nos créditos de *Rondo of Blood*. Teria Igarashi algum envolvimento secreto no jogo? "Na verdade, eu não participei do *Rondo of Blood*. Mas minha esposa trabalhou. Ela era do time de desenvolvimento. Algumas vezes eu ia à escrivaninha da minha esposa para jogar o jogo e felizmente recebi um agradecimento especial nos créditos", esclarece ao site 1up. Na época, IGA redigia o roteiro de *Tokimeki Memorial*, simulador de namoro do PC Engine de grande sucesso no Japão e jogava o *Rondo of Blood* a pedido da esposa para dar uma espairecida. Se a vida amorosa estava feita, a profissional ainda não. "Desde que entrei na Konami, eu sempre quis trabalhar na série *Castlevania*. O meu desejo só cresceu quando dois *Castlevanias* estavam sendo desenvolvidos próximos do nosso time, que era focado em *Tokimeki*

TRIO DE FARSANTES

No Reverse Colosseum de *SOTN*, há três caixões, cada um com um esqueleto. Quando Alucard chega ao recinto, as portas se fecham e deles saem três chefes: Fake Trevor, Fake Grant e Fake Sypha. São versões zumbi dos personagens que, junto com Alucard, estrelaram *Castlevania III: Dracula's Curse*.

LUTA DESIGUAL

A recriação da última fase de *Rondo of Blood* em *SOTN* inicia na versão americana com a inscrição "Final Stage: Bloodlines" só para criar mais confusão, porque alguém podia achar que era do *Castlevania: Bloodlines* do Mega Drive. Na edição japonesa de *SOTN*, assim como no estágio derradeiro original do *Rondo of Blood*, a fase é intitulada "Chi no Rondo" mesmo. A torre do relógio vista da escadaria, as nuvens, e, na entrada, a mesa e o lustre não estão presentes no jogo do PC Engine CD-ROM². Ao adentrar a sala do Drácula, o combate começa direto – portanto, nada de o Conde dizer "What is a man?" ("O que é um homem?") e jogar a taça de vidro no chão. Um diálogo, diferente, vem depois e em anime. A batalha em si é praticamente idêntica, incluindo a segunda forma do Drácula. A música precedente ao confronto, "Former Room", foi substituída no *SOTN* pela inédita "Prologue", totalmente guitarrística, e já o tema da luta de *SOTN* pega a mesma composição do *Rondo of Blood*, a "Dance of Illusions".

Memorial", diz, deixando às claras qual era a vontade dele na empresa, à revista Electronic Gaming Monthly #206.

A Konami vislumbrava uma sequência de *Tokimeki*, e ele estava escalado para o roteiro. Sentindo que já havia esgotado suas ideias, IGA se recusou a se envolver na continuação. O chefe dele perguntou o que pretendia fazer na Konami, oferecendo uma lista. Entre as opções, apareceu o *Castlevania* que tanto queria.

"Eu fui feliz o bastante para participar de um novo projeto de *Castlevania*, mas o jogo foi cancelado pouco tempo depois", comenta IGA, mostrando que nem sempre as coisas davam certo para ele na Konami. Não poderia ter outro resultado: o título seria para o 32X, o malfadado add-on do Mega Drive que entrou na salada de aparelhos que a Sega lançava e não dava continuidade. Informalmente, o jogo é conhecido por *Castlevania: The Bloodleting*. "Mas não acredito que o título era *The Bloodleting*. O jogo foi cancelado antes de o nome ser confirmado. Esse é, na verdade, o jogo que eu trabalhei depois do *Tokimeki Memorial*. O time desse jogo foi desmantelado, mas vários integrantes, incluindo eu, foram trabalhar no *SOTN*", esclarece Igarashi. Chegou a ser feita uma versão jogável, mas o jogo não progrediu porque a Konami preferiu enfocar o ascendente PlayStation da Sony. "O meu chefe precisava me colocar em um novo projeto, então fiz o possível para trabalhar em outro *Castlevania*. Eu me juntei ao time de *SOTN* como programador no estágio inicial de desenvolvimento e pude assumir a função de diretor assistente quando a pessoa que estava originalmente no cargo foi promovida para outro projeto. Com certeza tive muita sorte", completa IGA, que também foi roteirista em *SOTN*. À frente dele ainda havia alguém de quem pouco se comenta: Toru Hagihara, programador e diretor de *Rondo of Blood* que foi programador e produtor de *SOTN*.

X = GAIDEN

O nome japonês de *SOTN*, *Akumajo Dracula X: Gekka no Yasoukyoku*, revela a real intenção por trás do jogo. Não pelo sentido literal (algo como "*Castelo Demoníaco do Drácula X: Noturno na Luz da Lua*") e, sim, por uma letra que foi omitida no título ocidental: o "X", que no *Rondo of Blood* servia para numerar o jogo, teve outro significado em *SOTN*. "Eu usei o 'X' para mostrar que o jogo seria uma história paralela, mas, surpreendentemente, virou a série principal", explica IGA à revista Retro Gamer #36. Essa letra também garantiu liberdade criativa ao time. "Como tinha um 'X', sentimos que podíamos fazer qualquer coisa que queríamos. Bem, o 'X' quer dizer que é diferente da série *Akumajo Dracula* [*Castlevania*]", comenta Koji Igarashi ao programa GameCenter CX. De acordo com a compositora de

A pergunta: Richter usa o chicote sagrado para atiçar os cavalos?

A Clock Tower do *Rondo of Blood* talvez seja mais traumática do que no *SOTN*

SOTN, Michiru Yamane, a equipe inteira se empenhou em renovar *Castlevania*, uma iniciativa relacionada até com a localização do estúdio KCET no Japão. "Durante o desenvolvimento, todo mundo queria tentar algo novo com o jogo. Havia algumas pessoas que eram contra mudar muito as coisas. Eles estavam preocupados com os fãs mais antigos e coisas assim", comenta ao 1up. "Mas, como o jogo foi feito em Tóquio, enquanto os outros jogos estavam sendo feitos em Kobe... Havia o pensamento: 'o escritório de Tóquio vai ser capaz de fazer isso?' Havia esse tipo de preocupação dentro da empresa, e foi por isso que eles decidiram tornar o jogo uma espécie de projeto paralelo." Assim nasceu *SOTN*.

PRÓLOGO ENIGMÁTICO

No começo, uma sucinta mensagem de *SOTN* revelava o ano, 1792, e o local, a Transilvânia. Em um vídeo em computação gráfica, aparece um mapa em tons de sépia, destacando o lugar da batalha. A imagem se funde para as águas tremulantes, que banham a costa onde reside um castelo. Sinceridade? Um castelo mixuruca, feioso. De perto o castelo não é tão cru, exibindo maior quantidade de detalhes. A baixa qualidade da CG mostra que, quando *SOTN* procurou incorporar as novidades tecnológicas, o jogo foi mal. Não é por culpa de limitações. Os vídeos do RPG tático *Vandal Hearts*, lançado também pela Konami em 1997 para PlayStation, na época impressionavam bem mais. Felizmente, é uma fração mínima do jogo: uma CG na abertura, uma quase no meio e outra do encerramento, todas mostrando o castelo. Fora que... quem ligava para as CGs? Em seguida, uma cena familiar. *SOTN* é uma sequência direta de *Rondo of Blood*, e, para reforçar o elo entre os jogos, além do "X" compartilhado pelos nomes, a batalha final do predecessor foi recontada (veja as diferenças das duas versões no quadro "Luta desigual"). Para um japonês, devia ser um choque de nostalgia relembrar o jogo do PC Engine CD-ROM². "Mas, para os jogadores americanos, é como se dissessem 'O quê? O que tudo isso significa?'", reproduz IGA o pensamento de muitos jogadores ocidentais na ocasião ao GamesRadar. O caso provocou confusão até na imprensa da época: a revista britânica Edge, no preview publicado na edição #43, informou equivocadamente que o confronto derradeiro era do *Super Castlevania IV*, que, embora tenha inspirado o embate contra o Drácula do *Rondo of Blood*, possui cenário e padrões de ataques diferentes do vampiro. De qualquer forma, é impactante enfrentar o Conde Drácula logo de cara. A vitória de Richter Belmont é certa: a garotinha Maria sempre recupera a energia dele, e o desempenho e a maneira com que o Drácula é derrotado trazem benefícios para quando o jogador começar a controlar o Alucard. Por exemplo, se a luta acabar em menos de um minuto sem que Richter leve dano, Alucard vai ganhar cinco pontos a mais de HP além do normal. Por fim, uma foto enquadra a cena e se queima aos gritos do Drácula.

ANTES DO REPOUSO QUE SERIA ETERNO

Dependendo da rota escolhida em *Castlevania III: Dracula's Curse*, o jogador enfrenta um chefe similar ao Drácula antes do final. Vencida a luta, ele revela a forma real: na verdade, não é o Drácula, mas Alucard, que oferece auxílio para ajudar Trevor Belmont a derrotar o vampirão. Se a proposta for aceita, é possível alternar os personagens a qualquer momento. Aqui, Alucard dispara uma esfera, podendo aumentar para até três se coletar os itens de upgrade da arma. Como em *SOTN*, Alucard pode se transformar em morcego para voar livremente pelo cenário. No *Dracula's Curse*, isso consome os corações. Consome, não, devora, limitando bastante o tempo das viagens aéreas. Essa característica sozinha justifica o uso do filho do Drácula. Mesmo depois de hibernar por mais de 300 anos e estar diferente fisicamente, Alucard se lembra de Trevor em todos os seus pixels em *SOTN* ao constatar o parentesco dele com o Richter Belmont que Maria procurava.

O Warg rosna alto, mas explode com uma simples espadada no focinho

A INVASÃO DE ALUCARD NA CALADA DA NOITE

Após o prólogo, para contextualizar toda a situação, chega, ao som da soberana "Moonlight Nocturne", a rolagem de texto – a mensagem também é escrita em inglês na versão nipônica, e, diferentemente da ocidental, que só toca a música nessa parte, há uma narração (em japonês, claro).

Quatro anos depois de ter derrotado o Drácula, Richter Belmont desapareceu misteriosamente em uma noite de Lua cheia. Maria Renard, a garota resgatada por ele em *Rondo of Blood*, nem sabia por onde começar a procurar no ano seguinte. O castelo do Drácula, Castlevania, que aparecia uma vez a cada século, materializou-se fora desse ciclo, mostrando que ali era o caminho. Forças poderosas despertaram um homem de nome Alucard, filho do Drácula, que se uniu com Trevor Belmont em *Dracula's Curse*. Para não amaldiçoar o mundo com seu sangue vampírico, Alucard havia repousado em sono eterno. Sentindo o renascer do mal, decidiu voltar à Transilvânia. O Castlevania, em toda a sua magnitude, é visto sob o luar.

O jogador primeiro controla alguém conhecido, pisa em um terreno familiar, e é apresentado à novidade. *SOTN* utilizou a mesma transição de protagonista durante o jogo posteriormente adotada em *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, com a troca de um personagem famoso (Solid Snake) por uma figura diferente (Raiden). Enquanto a participação de Raiden foi mantida em segredo (muito bem guardado) para aumentar a surpresa, a informação de que em *SOTN* o jogador não controlaria um caçador de vampiros e sim um meio humano, meio vampiro foi divulgada antes do lançamento, já provocando pontos de interrogação na cabeça dos aficionados como IGA comentou à Retro Gamer: "Gosto muito do Alucard e por mim não há problema, mas suponho que os fãs de longa data poderiam ter ficado bravos com a nossa decisão". E por que a mudança? "Os desenvolvedores, incluindo eu, ficamos cansados do chicote com o tempo. Pensamos: 'se a família Belmont é quem usa chicote, então vamos mudar o personagem principal'", revela Koji Igarashi ao GameCenter CX. A escolha também foi planejada levando em consideração o formato do jogo e alguma ligação especial com os *Castlevanias* antigos. "Nós quisemos reimaginar a série com mais elementos de exploração, então quis dar ao personagem principal as habilidades especiais que não seriam possíveis com um humano. Analisei todos os personagens, e Alucard cumpriu nossas exigências perfeitamente", diz à EGM.

A floresta é atravessada a pé por Alucard, que pula em grande velocidade no castelo antes de a ponte ser erguida e tampar a passagem. Com trovões, a recepção não é lá muito convidativa. Há um Warg, lobo de, talvez, três metros de altura. No hall de entrada, a escuridão prevalece. Um breu. As portas de vidro ao fundo abrem e fecham com o vento. Mais lobos gigantes vigiam o caminho. A luz acende e, nesse exato momento, a

A Morte não passa de um subalterno do Conde Drácula

LIVRE DA MORTE

Um dos truques mais interessantes de *SOTN* permite que Alucard não tenha os equipamentos roubados pela Morte, facilitando bastante as coisas. Para fazer isso, crie um novo save de nome X-X!V''Q. Derrote normalmente os inimigos e, no corredor anterior à aparição da Morte, não mate o terceiro Warg. Desarme todos os itens e armaduras menos o Necklace of J e pule nas costas desse último Warg. Alucard será arremessado para a outra sala, atravessando a área do encontro com a Morte sem ter os armamentos roubados. O menu só vai poder ser acessado assim que o jogador recuperar a energia na sala de save, permitindo reequipar os itens. Quando andar na sala acima, não desça pelo buraco (Alucard vai ficar preso em um bug, caindo eternamente da plataforma) e não retorne para lá sem visitar antes outra parte do castelo (se não a Morte vai roubar os armamentos do mesmo jeito). Se o jogador for para Alchemy Laboratory e voltar sem derrotar os chefes dessa área, Slogra e Gaibon, os dois aparecem no lugar da Morte, o que acontece independentemente do truque ou não. Eles não podem ser destruídos ali e vão embora até Alucard tirar o máximo possível de energia da dupla. No *SOTN* do *Castlevania: The Dracula X Chronicles* não é preciso tomar cuidado porque esses bugs não ocorrem e no Saturn o truque não funciona de forma nenhuma: Alucard vai bater na parede quando passar pela sala da Morte.

No *Rondo of Blood* nem aparece a torre do relógio

música inicia e os zumbis começam a aparecer, dando o tom do espetáculo de *SOTN*. Explorando os ambientes, o cenário é familiar: a escadaria leva ao subterrâneo povoado pelos Mermans, os seres bípedes que saem da água. Há várias rotas, e somente uma permite avançar, culminando em uma visão aterradora, com soldados empalados. Surge a Morte, que rouba os armamentos de Alucard.

Prosseguindo no castelo, dá para notar que muito itens coletáveis estão à vista e não podem ser alcançados de cara, como o Life Max (que restaura e aumenta o total de energia) e o Heart Max (aumenta o total de corações). Essas aparições já indicam que há mais corredores para serem explorados do que o caminho tomado pelo herói. Em um jogo de plataforma normal, linear, como um *Donkey Kong Country*, não é possível na maioria das ocasiões porque o protagonista anda uma vez lá e acabou a chance de pegar o item; só jogando a fase de novo mesmo. As barreiras que impedem a passagem eventualmente se abrem quando Alucard, depois de dar a volta pelos cenários, chega ao outro lado, interconectando áreas que pareciam avulsas.

Durante a exploração, um recinto oferece a esperada calmaria: basta parar em frente ao icosaedro pulsante, apertar direcional para cima e Alucard vai adentrar o caixão poligonal, recuperar a energia (HP) e o poder de mágica (MP), e o jogador salvar o progresso no Memory Card. Entrando em uma porta com aura vermelha, há uma sala de transição com duas estátuas, momento em que o jogo camufla o carregamento do CD da próxima área – muito melhor do que ver toda hora, como ocorre em outras oportunidades do jogo, a tela preta com a inscrição "Now Loading" (que pode ser inutilmente movida com o direcional). Apertando Select, a prova máxima da influência metroidiana: um mapa constituído de quadrados que expõe as regiões já visitadas – na cor azul nas normais, em vermelho nas salas de save e em laranja nas salas de teletransporte, que permitem poupar bastante tempo de perambulações. Sala de save que restaura a energia? Áreas interligadas? Mapa formado por quadrados? *SOTN* mostrou, três anos depois, total devoção ao *Super Metroid*. Koji Igarashi não esconde a fonte de inspiração. "Como não houve um *Metroid* por bastante tempo, nós pensamos: por que não fazer uma versão melhorada de *Metroid*, mas no mundo de *Castlevania*?", afirma na lista dos 200 melhores jogos de todos os tempos da EGM #200 (*SOTN* ficou em 30º lugar).

Embora o mapa ajude a se orientar, exibindo onde dá e onde não dá para passar, não existe uma indicação do que impede exatamente atravessar determinado corredor. Exemplo: o mapa não vai informar a localização das portas seladas com mágica azul; até adquirir a Jewel of Open que permite abri-la, o jogador possivelmente esqueceu onde ficava a porta fechada. Memorizar os pontos-chave é fundamental se quiser evitar futuras frustrações. Para compensar, o jogo ocasionalmente explica o enigma com uma mensagem escrita – nesse caso citado, aparece a frase "Magicamente fechada", ou então, em outro momento, "Algo apareceu perto da ponte de madeira". Os puzzles são simples e até poderiam ser mais frequentes; uma rara ocorrência é a caixa de madeira ladeada por espinhos retráteis que é empurrada para atingir uma plataforma mais alta na Alchemy Laboratory. Nunca é dada uma dica que entrega o ouro e insulte a inteligência do jogador, mesmo porque, diferente

Ambos os jogos possuem um porão secreto com itens logo nesta entrada

Não há quaisquer explicações para os clones aparecerem

IMPOSTOR EM DOSE DUPLA

Em mais um exemplo de coincidência (ou não) de *Castlevania* e *Metroid*, Alucard luta com dois sósias dele – Samus Aran já enfrentou os clones SA-X em *Metroid Fusion* e Dark Samus na trilogia *Metroid Prime*. Em *SOTN*, eles são irrelevantes para a trama. O primeiro, Doppleganger10, sai de um portal na Outer Wall. "Transforme-o em pedra e depois o faça comer o Soul Steal. Se você fizer isso ele não consegue fugir e vai ser tudo bem melhor", ensina IGA no guia como derrotá-lo. "Para dizer a verdade, como ainda você não conseguiria ter pegado essa arma, não dá para transformar o inimigo em pedra no nível 10", corrige Toru Hagihara. O outro, Doppleganger40, aparece em Reverse Caverns. "Com o inimigo de nível 40 você consegue fazer tudo. Transformar em pedra e acertar com uma espada amaldiçoada para fazer com que ele não possa atacar. Como ele é uma cópia do jogador, colocamos todos os efeitos negativos também. Até dá para diminuir a força dele pela metade com um ataque de veneno."

ALUCARD E AS RELÍQUIAS DA MORTE

As relics são os itens coletados por Alucard que dão sentido ao "Metroidvania" para alçar lugares que antes eram impossíveis com transformações ou habilidades especiais, além de outros poderes. Depois de coletadas, são ativadas ou desligadas no menu dependendo da necessidade. Confira a relação completa e suas funções.

SOUL OF BAT
Transformação em morcego.

FIRE OF BAT
O morcego pode cuspir bolas de fogo.

ECHO OF BAT
O morcego pode ativar o sonar para enxergar em ambientes escuros.

FORCE OF ECHO
As ondas do sonar do morcego passam a machucar os inimigos.

SOUL OF WOLF
Transformação em lobo.

POWER OF WOLF
O lobo pode correr em alta velocidade, avariando os oponentes.

SKILL OF WOLF
Permite nadar na forma de lobo (não na versão de Saturn, curiosamente) e usar o ataque especial Wolf Charge.

FORM OF MIST
Transformação em neblina.

POWER OF MIST
Duplica o tempo de Alucard na forma de neblina.

GAS CLOUD
A neblina passa a causar dano nos rivais.

CUBE OF ZOE
Faz com que itens caiam dos candelabros que forem quebrados.

SPIRIT ORB
Exibe o dano dos ataques em números.

GRAVITY BOOTS
Possibilita a realização do superpulo.

LEAP STONE
Permite dar o pulo duplo.

HOLY SYMBOL
Alucard pode nadar debaixo d'água sem perder energia.

FAERIE SCROLL
Mostra os nomes dos inimigos que Alucard estiver lutando.

JEWEL OF OPEN
Abre as portas fechadas magicamente.

MERMAN STATUE
Chama o Ferryman.

BAT CARD
Invoca o familiar Bat.

GHOST CARD
Invoca o familiar Ghost.

FAERIE CARD
Invoca o familiar Faerie.

DEMON CARD
Invoca o familiar Demon.

SWORD CARD
Invoca o familiar Sword.

FAIRY CARD*
Invoca o familiar Fairy.

N DEMON CARD*
Invoca o familiar N Demon.

HEART OF VLAD
Protege Alucard do status Curse (amaldiçoado).

TOOTH OF VLAD
Aumenta dez pontos de força (STR +10).

RIB OF VLAD
Aumenta dez pontos de constituição, ou seja, o quão forte o corpo é (CON +10).

RING OF VLAD
Aumenta dez pontos de inteligência (INT +10).

EYE OF VLAD
Aumenta dez pontos de sorte (LCK +10).

GOD SPEED SHOES**
Dash, apertando duas vezes o direcional para o lado desejado.

*Relics presentes nas versões japonesas de PlayStation e Saturn e no *SOTN* do *The Dracula X Chronicles*
**Relic exclusiva da versão de Saturn

do que provavelmente ocorreria em um jogo atual, não há um ponto de destino sinalizado no mapa, uma bússola ou qualquer coisa que acuse a direção para ser seguida pelo jogador.

Além da citada Jewel of Open, outras relics são indispensáveis para explorar locais inacessíveis na primeira visita dos ambientes, como a Leap Stone para o pulo duplo, conferindo asas à capa no segundo salto, ou a Holy Symbol para entrar na água sem sofrer dano. As relics mais interessantes são aquelas que concedem o poder das três transformações de Alucard: lobo, névoa e morcego, todas de utilização limitada, consumindo mágica durante a transmutação acionada ao toque dos botões de ombro (menos o L2). O lobo foi pessimamente mal aproveitado; nenhuma situação foi pensada para uso estritamente específico dele até o término do jogo (a não ser para obter a porcentagem máxima do mapa, daí o lobo é essencial). Muito mais úteis, a névoa atravessa grades, e o morcego voa livremente pelo cenário. Há ainda relics com habilidades complementares para esse trio de transformações, permitindo, por exemplo, fazer da névoa uma fumaça

LUNETA INDISCRETA

Na parte inferior da Outer Wall, o time de produção de *SOTN* se superou. Há um ambiente preso por correntes cuja decoração é a de uma sala de estar, com mesa, vaso e duas cadeiras que, como as outras no castelo, Alucard pode se sentar. Depois de um tempo, Alucard vai cair no sono e os "Zs" vão aparecer acima da cabeça dele. Somente nessas cadeiras da Outer Wall se ouve o ronco do herói. Já a luneta à esquerda permite ver, com variações climáticas, um lago em que o Ferryman conduz o barco e peixes que saltam d'água. Um pouco abaixo, um pássaro branco encontrou um lugar para botar ovos no ninho, chocá-los e acompanhar o crescimento dos filhotes até a partida deles – o que é incrível: cada etapa do ciclo é mostrada no jogo!

tóxica ou o morcego cuspir fogo (veja em detalhes no quadro ao lado "Alucard e as Relíquias da Morte").

A vontade de conquistar quadrantes do mapa só aumenta pelo sentimento de completude, nem que seja para atingir os cantos longínquos que não oferecem nenhum atrativo senão o encontro do teto com a parede. Também se torna uma obsessão bater nas extremidades para encontrar partes quebráveis que dão acesso a áreas secretas não demarcadas no mapa comprado no mercado da biblioteca. *SOTN* tem um sem-número de easter eggs que estenderam o aproveitamento do jogo ao infinito mesmo depois das 1890 salas terem sido exploradas. Ainda existe algo para descobrir? "A essa altura, não acho que há qualquer segredo para ser encontrado. Se você encontrar alguma coisa, vamos dizer que é um bug (risos)", comenta IGA à EGM. A quantidade de bugs e glitches também colaborou para que os jogadores testassem de tudo, encontrando brechas nos cenários e comportamentos estranhos dos inimigos e do Alucard.

Ignore o lobo (quase) inútil e repare no rato à direita. Um show de detalhes

Cada área do jogo funciona basicamente como uma fase, e Alucard derrota inimigos no meio caminho, coletando os corações deixados por eles e pelos candelabros até enfrentar o chefe, recebendo um Life Max para recuperar a energia, o que equivaleria à esfera entregue no fim de nível como em um *Castlevania* clássico. Pela descrição, *SOTN* poderia ser um jogo 8 ou 16-bit da série se não fosse pelo fato de as regiões estarem interligadas em um mesmo mapa. Não é só isso. A recompensa é diferente. Antes, a satisfação vinha em acertar a parábola do pulo do personagem na plataforma, aperfeiçoar a noção de tempo da chicotada em relação aos movimentos do inimigo, decorar o padrão de ataques do chefe, passar de estágio. O desafio, em suma. "O primeiro *Castlevania* era sobre: 'como você vai derrotar o inimigo que está na sua frente'?", resume IGA à revista online Hardcore Gamer de julho de 2005. Em *SOTN*, a graça está na exploração, na descoberta, em tentar, tentar e

O caixão das salas de save é um dos poucos elementos poligonais do jogo

Alucard mantém a elegância mesmo após as transformações

finalmente ter o prazer de descobrir o caminho. "Do *Rondo of Blood* em diante, virou: 'como você dá mais controle para o jogador?' É aí que realmente começou a ideia de dar mais controle para o jogador e ele se divertir em ter esse controle", compara. O que não quer dizer que a essência de *Castlevania* tenha mudado. "Uma das coisas que ainda está presente em todos os *Castlevanias* é a interação com o inimigo. Ver o que eles fazem e como você reage ou como você ataca antes que eles ataquem você. Essa interação ainda está lá."

Cair no buraco também não é mais motivo de frustração. "[*Rondo of Blood*] foi o primeiro jogo da série com cutscenes e apresentação cinematográfica e eliminou, em grande proporção, as mortes nos abismos", comenta o diretor assistente à Play. *SOTN* vai um passo adiante nessa característica do predecessor, que colocava muitas áreas subterrâneas quando o protagonista despencava. Para cada cavidade, sempre terá chão embaixo, e as mortes são decorrentes apenas da perda completa de energia.

A progressão vertical é mais frequente do que nas fases dos jogos antecessores, atingindo alturas elevadas em ziguezague em plataformas dispostas alternadamente nos lados como manda a tradição de *Metroid*. Algumas vezes o tempo de descida ou subida pode ser abreviado com o uso dos elevadores, como o da Outer Wall. Somadas à escadaria da Royal Chapel e aos convencionais corredores na horizontal, a exemplo do longo trecho com pilastras e estátuas na Marble Gallery, a variedade de ambientes e direções não desmotiva o backtracking, como se denomina o retorno a locais já visitados que caracteriza o "Metroidvania". O que é a ironia: *SOTN* proporciona esse senso de liberdade com uma jornada que se passa, na maior parte do tempo, nos aposentos de um castelo, enquanto os predecessores contavam com mais áreas abertas e em localizações diferentes, deixando, muitas vezes, a entrada do famigerado Castlevania reservada para a porção final do jogo.

E é fascinante quando *SOTN* mostra o que se passa fora da fortaleza; na Royal Chapel, dá para contemplar a frondosa floresta e nuvens velozes passeando pelo céu e na Outer Wall ver a chuva despencar ou a neblina invadir os arredores. Apresentar a área interna de um local e o seu exterior – simultaneamente –, funciona muito melhor em 2D do que nas três dimensões.

Alucard entra aí como fumaça para encontrar a Maria. Como ela chegou lá?

O cúmulo do exagero: usar um potente canhão para quebrar uma barreira

A EVOLUÇÃO PARA RPG

O principal motivo para a mudança de filosofia em *SOTN* foi a duração dos jogos, ou melhor, a relação entre as horas de entretenimento e o preço pago por ele. Um modelo que vai à contramão de muitos jogos modernos que procuram condensar a nata da aventura em pouco tempo, uma prática comum em títulos vendidos atualmente nas redes digitais e geralmente são curtos.

"No caso dos jogos de ação, aumentar o grau de liberdade significa diminuir a vida útil. Eu quero que as pessoas possam jogar mais. Se o jogo custa

FONTE DOS DESEJOS SANGRENTOS

Em uma parte da quinta fase de *Castlevania: Bloodlines* ambientada na França, um dos dois caçadores de vampiros escolhido pelo jogador passa em frente ao Palácio de Versalhes, entrando na piscina da fonte. Basta se aproximar para a água virar sangue. Transformação semelhante acontece na fonte em Olrox's Quarters, no castelo de *SOTN*: ao chegar perto, a água muda para sangue.

PECADO MORTAL

Acontecimentos fantasmagóricos acontecem na sala do confessionário dependendo de onde Alucard se assentar. Se ele se acomodar na cadeira do confessor, à esquerda, podem ocorrer duas coisas: um padre de batina cinza rir da cara dele, fechar a cortina e apunhalar com várias lâminas ou então um padre de batina azul se sentar, fazer o sinal da cruz e ocasionalmente deixar um Grape juice – nas versões japonesas e no *SOTN* do *Dracula X Chronicles*, esse padre do bem é dublado e faz uma oração. Já na cadeira à direita, a do padre, a dama de vestido laranja vai chorar copiosamente, enquanto que a desgraçada moça de verde ataca Alucard com uma lança.

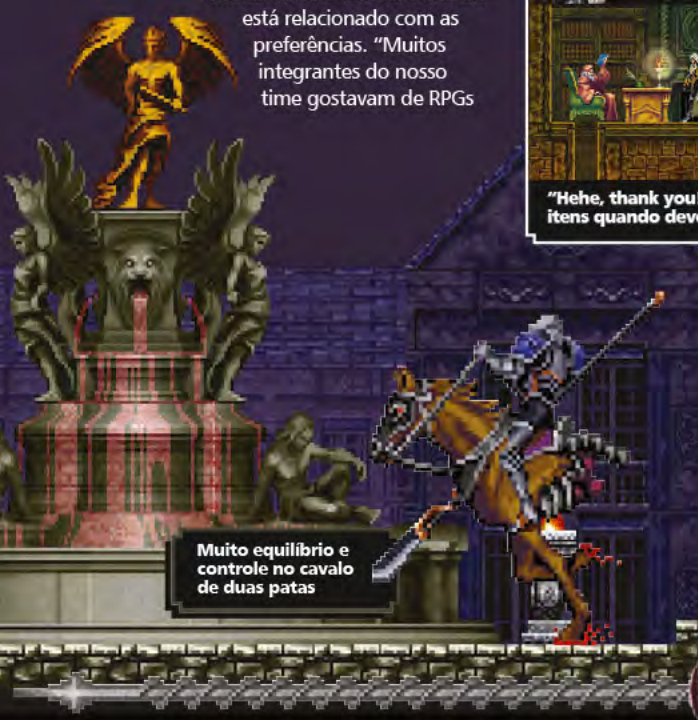
¥ 5.800, quero que elas joguem o equivalente a ¥ 5.800. E foi pensando nisso que aumentei o grau de liberdade", revela IGA em entrevista publicada no Akumajo Dracula X: Gekka no Yasoukyoku Koshiki Guide. Interessante é que isso levou, naturalmente, à adoção de ingredientes de um gênero conhecido pelas jornadas longuíssimas. "Mas, mesmo com mais liberdade, só ficar matando inimigos acaba ficando chato, não é? E se você, enquanto mata os inimigos, pudesse passar de nível? Você ficaria feliz, não ficaria? Foi pensando nesse tipo de coisa que colocamos elementos como os de RPG."

Essa premiação se mostrou vital para a concepção do design de jogo. "Quando decidimos adotar elementos de RPG, nós concordamos que os jogadores deveriam receber uma boa recompensa quando derrotasse os inimigos. Então pensei em adicionar pontos de experiência no jogo", afirma à Retro Gamer. Também está relacionado com as preferências. "Muitos integrantes do nosso time gostavam de RPGs de ação, então queríamos ter um jogo de ação com novos elementos que dessem mais profundidade", completa à EGM.

Já havia um modelo na série: o mencionado *Simon's Quest*. Pelo que vimos, IGA tinha total noção do que funcionava ou não na aventura 8-bit, filtrando as boas ideias que o jogo deixou como legado. Para começo de conversa, *SOTN* não tem o bláblábla mentiroso do *Simon's Quest*, reservando os diálogos para momentos específicos, como no encontro de personagens em trechos não jogáveis, sem cometer nenhum exagero nas conversações. "Eu quis escrever bastante coisa para a história desta vez, mas, como estamos falando de um jogo de ação, teve muito que acabou sendo retirado. Mesmo assim, gostaria que vocês prestassem atenção nela", comenta IGA no guia. Em entrevista à revista Konami Magazine Volume 2, ele deixou clara a diferença que foi redigir as históricas cômicas do *Tokimeki Memorial* com humor estilo Monty Python para a seriedade de *SOTN*, almejando contar uma luta entre o herói e o próprio pai, o dilema da mãe e a visão conflitante da conturbada família sobre a humanidade.

SOTN também aperfeiçoou a aquisição de itens já presente no *Vampire Killer*. Comprar artefatos era meio bizarro, porque, como no *Simon's Quest*, os

"Hehe, thank you!": o mercador vende itens quando deveria alugar livros, não?

Muito equilíbrio e controle no cavalo de duas patas

Uma artwork ousada para uma figura não menos atrevida

A HORA DO PESADELO

Um dos momentos mais perturbadores de *SOTN* é quando, na Underground Caverns, Alucard entra em um caixão roxo, diferente das salas de save, embarcando em um pesadelo, como a inscrição "Nightmare" evidencia. Com o ambiente todo em preto em branco, uma figura em cores se destaca: Lisa, a mãe de Alucard, amarrada em uma cruz na iminência da morte. Alucard tenta desesperadamente salvá-la. Ela recusa a ajuda, avisando que, se é para poupar a vida de outros, prefere se sacrificar e pede que ouça as últimas palavras. O conselho o deixa desconfiado: Alucard deveria menosprezar os humanos e matá-los para trazer felicidade a eles. Então a verdade vem à tona, e Lisa é uma Succubus disfarçada, que, depois de derrotada, enfim reconhece que Alucard é o filho do Drácula. A recompensa por vivenciar o pesadelo é o Gold Ring, um dos anéis necessários para terminar o jogo com o castelo invertido.

corações municiam as armas secundárias e servem como moeda de troca. Já o *Dracula's Curse* incluiu sacos de dinheiro que não prestam para nada além de aumentar a pontuação. *SOTN* deu as funções que lhe são devidas: os sacos de dinheiro enfim permitem comprar itens especiais, armas, armaduras e outras muambas mais no mercado da biblioteca. Os corações continuam municiando as tradicionais armas secundárias, como a Holy Water ou a Rebound Stone. A exemplo do *Rondo of Blood*, se o jogador já estiver com uma arma secundária e pegar uma nova, a que estava antes com ele pode ser recuperada. Basta coletar o item de novo que vai cair próximo, o que, algumas vezes, ocorre no alto de uma longa escalada de plataformas, fazendo com que a troca seja indesejada – vide a Clock Tower.

Mas algo soa estranho... Como é possível Alucard utilizar as armas sacrossantas sendo ele o filho do perverso Drácula? Ele é do bem ou é do mal? "Isso não está na história oficial, mas dentro da minha cabeça a mãe dele tem sangue sagrado, então ele consegue usar essas armas. E basicamente é isso. Alucard tem os poderes da luz e das trevas, e esse foi um conceito definido logo no começo do desenvolvimento", esclarece IGA no guia. A explicação é boa, mas a aplicação dela seria melhor ainda. "No início, tínhamos uma espécie de sistema de alinhamento: se você usasse bastante as armas secundárias ficaria com alinhamento divino, e se usasse mais magias ativadas por comandos, ia para o lado das trevas", conta Toru Hagihara, alimentando nossa imaginação de como seria interessante essa dualidade aplicada em um *Castlevania* que tinha chance até de influenciar outros fatores, de acordo com IGA. "E isso poderia fazer o final mudar. Também tínhamos pensado em vários subtítulos, como 'Seima no Totiru' ['Trilo

FEITIÇO DO TEMPO

Ao atravessar o corredor principal da Marble Gallery no castelo, há um recinto sinistro onde a música emudece e, com certo ar de suspense, soa apenas o tic-tac de um relógio. O primeiro detalhe que chama atenção é o numeral romano quatro estar escrito "IIII" e não "IV". Uma possível explicação é que, não raro, os relógios usam a grafia arcaica para manter a simetria. Assim, cada terço das 12 horas tem uma letra em comum: o "I" nas quatro horas iniciais (I, II, III e IIII), o "V" nas seguintes (V, VI, VII e VIII) e "X" nas últimas (IX, X, XI e XII). Quando o ponteiro passar pelo "II", uma caveira vai ser expelida na parte de cima; a partir do "II" sai a caveira de cima e entra a caveira de baixo e no "X" as duas caveiras vão ser retraídas. No mesmo ambiente, há duas estátuas aladas que tampam as passagens para os corredores nas laterais. A da esquerda, permanece um minuto fechada e um minuto aberta; para mover a da direita é preciso usar a arma secundária Stop Watch.

Sagrado e Demoníaco']", diz, mostrando a tradição de nomes musicais de *Castlevania*, pois trilo é termo que batiza o movimento rápido de duas notas.

O MESTRE DAS ARMAS

Mão esquerda, mão direita, cabeça, capa, corpo e dois extras (para amuletos, pendentes e anéis) são os slots disponíveis para personalizar os equipamentos de Alucard conforme a preferência do jogador. É possível usar uma espada de empunhadura dupla, mais lenta e de grande dano, ou então utilizar em uma mão uma espada rápida e menos letal, para se proteger com um escudo segurado na outra mão. Se não há um chicote, a variedade de armas é imensa, passando ainda por adagas, cajados e socos-inglês em modelos deixados por inimigos ou adquiridos no mercado. Algumas permitem ofensivas especiais com combinações de botões.

Fora dessa categoria, tem as armas de disparo, como um shuriken, uma dinamite e até uma bola de ferro que causam um belo estrago. Observando os valores numéricos dos quatro atributos (força, constituição, inteligência e sorte), da defesa e do ataque, que aumentam com a evolução do nível de experiência de Alucard, escolher a arma ou a armadura é fácil, bastando ver a direção da seta que indica a melhora ou piora no uso do item. Um fator a ser levado em consideração na hora de selecionar os armamentos e armaduras é observar na lista na venda da biblioteca as resistências e fraquezas dos rivais de acordo com as propriedades elementares Fire, Ice, Water, Thunder, Holy e Dark. O curioso é que, apesar de existirem inimigos vulneráveis à água, Alucard não possui arma com ataque baseado nela; há a água do cenário ou oponentes que a utilizem para atacar.

Sprites grandes assim lembram ainda mais as summons de *Final Fantasy*

Muitas armaduras oferecem habilidades específicas, como a indispensável Spike Breaker, que permite quebrar os espinhos em corredores. Com a Mablung Sword ou o Shield Rod e um determinado escudo, uma sequência simples de comandos aciona uma magia chamativa que oferece benefícios de ataque e/ou defesa. Seria quase um equivalente, em termos de impacto visual, aos monstros de invocação de *Final Fantasy*, tais como uma cabeça gigante com o Dark Shield ou serpentes de fogo com o Fire Shield. Adicionar todos esses elementos de RPG em um "Metroidvania" interfere no design de jogo, como a ordem de coleta das relics está concatenada com a descoberta de armamentos. Ao guia oficial, Toru Hagihara salientou o efeito cascata provocado por uma mera mudança no cenário, no caso a estátua do relógio da direita que retrai com o uso da arma secundária Stop Watch. "No começo era mais difícil: ela só abria uma vez a cada hora. Se fosse para deixar assim, a gente colocaria algo mais forte lá. Mas,

O que a Skull Lord tem de brilhante tem de vulnerável

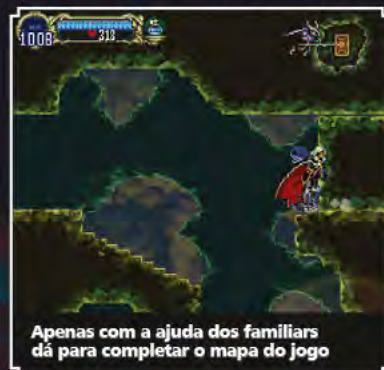
como decidimos ter uma que abrisse com o relógio, pensamos 'não, precisamos trocar esses itens por algo mais inútil'. Como não tínhamos nada para colocar lá, o que decidimos criar foi aquele conjunto de três itens [Alucart Shield, Alucart Sword e Alucart Mail]. Do ponto de vista de programação foi fácil, porque era só mexer com os parâmetros", fala o produtor. O trio de artefatos concede o status alucart, aumentando a sorte para encontrar itens raros com mais facilidade. Ficou acertado então que a Alucart Sword teria a mesma força da Short Sword. "Decidimos pela Short Sword pelo seguinte: não achávamos, a princípio, que o local onde fica o conjunto de armadura estaria em um lugar onde você não poderia alcançar sem o pulo duplo", comenta. "No começo, nós havíamos colocado uma plataforma ambulante, e, se você soubesse do truque do relógio, poderia acessar esse lugar

Gerenciar os equipamentos é um bom passatempo para os amantes de RPG

logo no início do jogo. Mas o alcance da Alucart Sword ainda é maior, então ela acaba sendo melhor que a Short Sword. Mas, se só dá para chegar lá com o pulo duplo, era melhor se tivéssemos colocado um item melhor (risos)." Ou seja, quando o jogador conseguir o pulo duplo para pegar a Alucart Sword, já deve estar atacando com uma arma superior.

As diversas armas, escudos e capas realmente aparecem e mudam a aparência de Alucard (ok, as armaduras e equipamentos para a cabeça, como a bandana, óculos ou boné não surtem diferença no visual). Não é aquela picaretagem tão comum em RPGs, até no *Final Fantasy*, em que o aspecto do personagem sempre fica o mesmo não importa qual a armadura vestida. O dano sofrido por Alucard é quantificado em números vermelhos, os ataques em números laranja e a energia recuperada e os critical hits em números verdes – os estragos numéricos de ataque só são mostrados com a relic Spirit Orb.

É praticamente o padrão criado pela Square nas batalhas por turnos de *Final Fantasy III*, que já tinha números pulando na cabeça dos personagens nos combates, com numerais vermelhos para ataques e verdes para energia restabelecida. Esse modelo se popularizou em jogos de outras produtoras, e, entre RPGs de ação, a adoção é um tanto incomum. Para completar a herança de *Final Fantasy*, com os ataques dos inimigos, Alucard manifesta reações distintas em quatro tipos de status: Stone, que prende o protagonista em uma camada superficial de pedra, exigindo toques no direcional para libertá-lo (algo similar viria anos depois em *God of War*); Curse, que impede os golpes com armas (socos-inglês e outros tipos de ataque ainda são permitidos); e Poison, que reduz os índices de ataque e defesa. Não há no menu uma opção de uso instantâneo dos itens de restauração de energia, obrigando que o jogador os equipe e só durante o jogo os utilize; desde poções de cura até o variado cardápio de alimentos – banana, maça, bolo, macarronada, omelete e os pernis de *Castlevania* que Alucard vai comer mesmo tendo caído no chão com a típica insalubridade dos beat 'em ups urbanos.

SOTN ainda introduziu combinações de botões no estilo *Street Fighter II* para

Apenas com a ajuda dos familiars dá para completar o mapa do jogo

A Maria tem coragem digna do clã Belmont ao longo da história

desferir magias, recuperar a energia e realizar movimentos especiais ao consumo de MP. Algumas sequências são compradas na biblioteca; dependendo do nível de MP, elas podem ser efetuadas a qualquer momento se o jogador souber antecipadamente os comandos. Essa mecânica incorpora tanto o espírito de jogos de luta que Alucard grita alguns nomes dos combos, como "Dark Metamorphosis" ou "Soul Steal", com a mesma empolgação do Ryu ao soltar um hadouken. Não bastasse Alucard ser extremamente poderoso por si só, dá ainda para receber a ajuda dos familiars (leia quadro "Ajudantes em família" ao lado), seres que vão ajudar o protagonista ao pegar a relic correspondente e ativá-la no menu. Um dos acompanhantes auxilia Alucard por vez, evoluindo a experiência para facilitar bastante. "Como incluir ou não os familiars foi uma decisão tomada de última hora, nós praticamente os ignoramos na hora de balancear os inimigos, então não deixem eles muito fortes (risos)", alerta Toru Hagihara. Por casos como esse, *SOTN* dá a chance de o jogador ajustar o nível de desafio. "Tem gente que acha eles bem úteis e os usam sempre, mas quem acredita que eles estragam o equilíbrio do jogo podem desligá-los", afirma IGA.

Resultado: muito poder para pouco jogo. Sabendo usar 50% de todo esse arsenal personalizável, não é lá uma jornada difícil como os jogos antigos da série, a não ser pelo respawn imperdoável

Os locais subterrâneos remetem ao universo de *Metroid*, não?

AJUDANTES EM FAMÍLIA

Dos sete familiars das versões japonesas de PlayStation e Saturn, dois foram cortados no Ocidente, embora possam ser acionados com códigos de Game Shark. Veja alguns dos benefícios que eles oferecem ao Alucard.

BAT
Ajuda Alucard atacando os inimigos e, quando ele ficar na forma de morcego e cuspir bolas de fogo, o familiar vai fazer o mesmo. Em níveis mais altos, mais morcegos vão se juntando à causa.

GHOST
Subindo de nível, o Ghost pode sugar a energia dos inimigos e repassar para o Alucard. O sprite desse familiar foi reaproveitado do oponente também conhecido por Ghost em *Rondo of Blood*.

FAERIE
Recupera a energia e restaura os status de Alucard e também pode apontar entradas de ambientes secretos. Quando Alucard se senta, a Faerie pousa no ombro dele. Se o protagonista levantar, ela cai desequilibrada, mas consegue voltar a voar.

DEMON
É capaz de apertar os botões que abrem o acesso para áreas secretas na Abandoned Mine e Cave. Em torno de 20 em 20 pontos de experiência, muda o tipo de ataque, ficando cada vez mais poderoso.

SWORD
O mais poderoso dos familiars tem sua lentidão compensada pela devastação dos ataques. A partir do Level 50, o familiar se transforma em uma espada que pode ser equipada por Alucard.

N DEMON*
Tem função praticamente similar ao Demon, mas se difere pela grandiosa napa, dando um ar pitoresco – ficou com a cara do Mario.

FAIRY*
É parecida com a Faerie, só que mais eficiente. Se Alucard se sentar em uma cadeira, ela vai pousar no ombro dele e cantar a "Nocturne". No Saturn, a cantoria exige o item Song Lyrics Card.

*Familiars presentes apenas nas versões japonesas e no *SOTN* presente no *Castlevania: The Dracula X Chronicles*

dos inimigos, como quando eles são ressuscitados assim que Alucard é expulso de um recinto. "Eu queria mudar a impressão de que *Castlevania* era um jogo de ação com dificuldade que afastasse as pessoas", conta Igarashi à Retro Gamer. "Se você não for um bom jogador, não pode ver o final; isso significa simplesmente que nem todo mundo vai desfrutar o jogo inteiramente. Para permitir que todo mundo visse o final, eu tomei a decisão de implementar power-ups para que qualquer jogador possa jogar o jogo completamente com a impressão de que terminou o jogo e se sentiu recompensado", destaca IGA no vídeo de *Castlevania Chronicles*. Se o jogador não quiser passar mais de uma vez por lugares intoleráveis como a Clock Tower, é só se teletransportar nas salas laranja (embora falte uma mais próxima na área da Royal Chapel).

CASTLEVANIA ÀS AVESSAS

Alucard tem sangue vampiro correndo nas veias e nem assim dá para considerá-lo um anti-herói: ele já havia ajudado um Belmont em *Dracula's Curse*. Mas houve a intenção de transformar o mocinho de outrora no vilão como IGA comentou ao GameCenter CX: "Pensamos que seria interessante se o inimigo fosse o Belmont". O primeiro encontro de Alucard com Richter acontece no Colosseum: o caçador de vampiros age de maneira estranha e põe à luta dois chefes (Minotaurus e Werewolf, ambos do *Rondo of Blood*). Mais tarde, na mesma sala onde Richter tinha derrotado o Drácula em *Rondo of Blood*, há o embate entre os dois e Alucard vence Richter. Fim de jogo? Para os desavisados, a jornada acabava ali, parecendo que faltava

FRAGMENTOS MUSICAIS

Quem gosta da trilha de *SOTN* e acha que basta comprar um único álbum para ter todas as músicas do jogo é melhor se contentar com lançamentos incompletos. A começar pelo próprio CD de PlayStation do jogo: ao colocá-lo em um CD Player, a segunda faixa do disco possui uma mensagem gravada do dublador de Alucard, Robert Belgrade, informando para não escutar a primeira faixa, que contém os dados do jogo. Depois que o aviso acaba, dá para ouvir uma música inexistente na aventura e que não saiu em nenhum outro álbum (e também não está no CD de Saturn, que só tem o alerta). Outra faixa nunca lançada é o perturbador tema da sala do confessionário. Enfim, veja os álbuns japoneses já publicados.

***Akumajo Dracula X ~Gekka no Nocturne~ Original Game Soundtrack* (1997)**: trilha original da versão de PlayStation de *SOTN* com 34 faixas do jogo. Inclui a vinheta com sinos "Silence", que não toca durante a aventura e, no jogo, aparece apenas no sound test.

***MIDI Power Pro 6 ~Akumajo Dracula X Gekka no Nocturne~* (1998)**: dez faixas foram arranjadas em MIDI no sexto volume dessa série de lançamentos da Konami.

***Akumajo Dracula X Chronicle Original Soundtrack* (2007)**: álbum da trilha de *Castlevania: The Dracula X Chronicles* que traz duas faixas inéditas de *SOTN*: a "Nocturne" na versão em inglês da canção da familiar Fairy interpretada, assim como a japonesa, pela Hekiru Shiina, e a "Mournful Serenade", novo tema dos créditos da Michiru Yamane.

***Akumajo Dracula Best Music Collections Box* (2010)**: caixa composta por 18 CDs com trilhas de quase todos os jogos da série. No disco correspondente ao *SOTN* não há a "Nocturne" e a "I am the Wind". Em compensação, inclui duas faixas nunca antes lançadas: a "The Old Librarian", que toca no mercado da biblioteca, e a "Extra Track", uma música serena que está nos arquivos do CD do jogo e não foi aproveitada (não é a mesma com o recado do dublador do Alucard). Além dessas, há a "Beggining Remix 1" e "Bloody Tears Remix 1" da adaptação de Saturn, porém faltaram as outras seis músicas adicionadas na versão do console da Sega.

AS NOITES DA SINFONIA

"Eu estava muito nervosa, especialmente quando vi a plateia pela primeira vez. Mas também foi uma experiência muito tocante", disse a Michiru Yamane em entrevista ao site G Wie Gorilla sobre sua participação no Fourth Symphonic Game Music Concert em 2006. Nesse concerto, ela acompanhou no címbalo um quinteto de cordas na "Wood Carving Partita". Dá para ver, pelo menos até o fechamento desta edição, o vídeo do ensaio: bit.ly/KjuhoC. Em 2010, a Yamane participou do Castlevania The Concert, e ela tocou, além da "Wood Carving Partita", a "Wandering Ghosts" (ambas no cravo) e a "Dance of Pales" (no piano) junto com a Stockholm Youth Symphony Orchestra. *SOTN* ocupou boa parte do programa, e também foram apresentadas: "Dracula's Castle", "Moonlight Nocturne", "Prayer, "Lost Painting", "Requiem for the Gods", "Tragic Prince" e "Dance of Illusions" (na versão do *SOTN*). A maioria pode ser vista no YouTube.

QUE NOITE TERRÍVEL PARA OUVIR UMA SINFONIA

Para lutar contra Shaft e depois o Drácula no final de *SOTN*, é necessário coletar as relics correspondentes ao coração, dente, costela, olho e anel do vampiro. Esses cinco artefatos são as mesmas recompensas obtidas em cada uma das mansões de *Castlevania II: Simon's Quest* que permitem acessar o castelo Castlevania. Bom, quase, porque, no lugar do dente, no jogo de NES é a unha. Tirando a pequena diferença, é evidente a referência de reunir itens relacionados ao Drácula para ganhar acesso à última batalha.

uma explicação. "O que gostaríamos é que os jogadores não tentassem ir derrotar Drácula logo de cara, mas sim derrotassem Richter uma vez", revela IGA no guia. "Queríamos que as pessoas pensassem, ao derrotar Richter: 'Ei, mas e a Morte? E os equipamentos que o Alucard perdeu no começo?'".

As descrições dos anéis Gold Ring e Silver Ring indicam para equipá-los na sala do relógio, que então bate 13 vezes, abrindo uma passagem. Entrando nela, Alucard desce o elevador e se encontra com Maria em uma sala macabra no centro do castelo. A garota, ciente de que Richter estava fora de si, oferece a Alucard os Holy Glasses, que permitem enxergar além das visões malignas: a maldição que manipula o caçador de vampiros na forma de uma esfera verde. Destruindo-a, Richter é liberto e volta à consciência. Alucard atravessa a sala do Drácula e entra em um teletransporte que leva a um lugar familiar, mas de cabeça para baixo: o mesmo castelo, porém invertido. O que era teto vira chão. Esquerda vira direita. E vice-versa. Parece uma ideia de última hora, na correria, para dar mais volume de jogo. Uma impressão negada por IGA na entrevista para a EGM: "Sempre planejamos incluir essa característica no jogo". Não é difícil acreditar nisso – e quem somos nós para duvidar dele –, considerando que, salvo poucos espaços abertos de limites bem definidos, a maior parte do jogo se passa em locais fechados, confirmando que o design do mapa foi pensado desde o começo para funcionar nas duas formas. Mas percorrer o castelo invertido não é tão satisfatório como antes, e o déjà vu tem um gosto meio amargo. Os ambientes são, evidentemente, já conhecidos, embora muitos inimigos sejam novos (e mais resistentes) ou chefes que se tornaram oponentes comuns. Até a trilha não colabora: se no castelo normal toca uma música diferente para cada área, no castelo invertido a "Finale Toccata", que traz ressonâncias da "Toccata and Fugue in D Minor" de Bach, repete em seis regiões distintas e a relaxante "Lost Painting" em outras três. Com todas as transformações à disposição, a exploração é mais rápida. Qualquer caminho escolhido é alcançado livremente não importa a direção, deixando as idas e vindas do "Metroidvania" de lado, exceto pela sala da batalha final que só pode ser acessada com a posse dos cinco itens do Drácula obtidos ao derrotar cinco chefes específicos. Nem é preciso visitar as regiões invertidas em sua totalidade para terminar o jogo; a Floating Catacombs, por exemplo, é opcional.

Com dois castelos, supõe-se que, para preencher os dois mapas, o jogador deveria chegar aos 200%. "Na verdade,

Poucos cenários do jogo dão tamanho senso de profundidade. Espetacular!

Richter está se achando o Shang Tsung lá no fundo

FORA DO MAPA

O preview de *SOTN* publicado na revista britânica Edge #43, de março de 1997, traz uma rara foto de um mapa bem diferente de que estamos habituados. Dá para ver as regiões de Entrance, Alchemy Laboratory e Royal Chapel nas cores verde e amarela, que não são utilizadas na versão final do jogo, possivelmente indicando que já foram visitadas. Além disso, há muito mais corredores e áreas intrincadas em regiões vazias no mapa final. Isso nos leva a acreditar que originalmente o castelo gigante de *SOTN* poderia ser ainda maior. Já pensou?

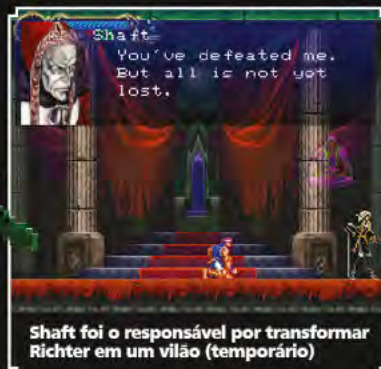
Repare, apesar da baixa qualidade de imagem, na quantidade de áreas que não existem na versão final do jogo

MAGIA CONHECIDA

Shaft já aparecia em *Rondo of Blood*, e Richter enfrenta o mago depois que ele ressuscita os chefes do primeiro Castlevania: o morcego, a medusa, a múmia e o Frankenstein. Na batalha contra o vilão, Shaft utiliza duas esferas verdes que pegam fogo e soltam raios para atacar Richter. Esfera verde? Justamente a magia que Shaft usou para dominar Richter, mantendo uma coerência com a história.

200% não é o máximo. Acho que é algo pelos 200,6%", diz IGA no guia, mostrando que a trilogia *Donkey Kong Country* não é a única a exceder as centenas das porcentagens. "Se você completar todo o mapa inicial, chega em 100%. No invertido, temos tudo isso e mais as partes adicionas das cavernas subaquáticas, somando 200 e poucos por cento. A princípio, o castelo inicial é demarcado em 100%", explica. O que IGA queria, com isso, é alimentar no jogador o sentimento de que a aventura estava inconclusa: "Depois de derrotar Richter, daí ter a vontade de completar 100% do mapa, descobrindo todos os lugares que ainda não encontraram e ter a sensação boa de descobrir que, na verdade, ainda existia um castelo invertido." Muitos jogadores obtêm porcentagens absurdas que passam dos 400%, aproveitando-se de bugs no jogo que permitem atingir regiões normalmente inacessíveis e até sair das paredes do castelo.

A porcentagem de exploração interfere diretamente no desfecho. *SOTN* não é nenhum exagero em quantidade de encerramentos, mas apresenta bom número, mantendo o cenário, apenas com diálogos distintos e diferentes aparições de personagens. "Existem cinco finais. O fim que você vê ao derrotar Richter, o que você vê ao derrotar Richter depois de pegar os óculos com a Maria na sala central, mais as duas variações do último e o de quando você termina com Richter", resume IGA.

Essas duas variantes citadas por ele ocorrem com a conclusão do castelo invertido com Alucard. Após a batalha, o Drácula cita o versículo 16:26 do Livro de Mateus na Bíblia: "Pois que aproveitará o homem se ganhar o mundo inteiro e perder a sua alma?". Com porcentagem menor a 196%, Alucard se despede e Maria não o segue. Com valor maior a 196%, Maria vai atrás de Alucard. E depois, o que acontece? "Preferimos não dizer e deixar cada um imaginar por si só. Não é certeza que ela vai segui-lo para sempre", revela o diretor assistente. Por pouco, não haveria mais um final. Fãs se depararam com um arquivo de áudio no CD que mostra um diálogo em que

Shaft foi o responsável por transformar Richter em um vilão (temporário)

Maria supostamente é possuída. “Isso é algo que foi considerado em nossas sessões iniciais de planejamento. Nós até gravamos a narração em japonês para a cena, mas não foi possível concluí-la a tempo”, lamenta IGA à EGM. Essa conversa também é encontrada em inglês na versão americana.

Koji Igarashi mencionou o desfecho de Richter, em que o caçador de vampiros acompanha a destruição do castelo: após concluir *SOTN*, o jogador tem a oportunidade de jogar com ele, digitando RICHTER na hora de nomear o save. A aventura pula o prólogo e vai direto para o castelo, ignorando a história original e termina em uma batalha com Shaft, sem enfrentar o Drácula. É como jogar o *SOTN* à moda antiga, sem o “Metroidvania” ou elementos de RPG. Ou seja, nada de relics, nem compra de armamentos (o mercador fica de costas), tampouco a evolução de experiência, ainda que o Life Max ajude a aumentar a barra de energia. Existem áreas que são inacessíveis com o Richter, como as grades atravessadas na forma de névoa.

Para atingir alturas elevadas, Richter conta com o superpulo, que pode ser efetuado continuamente, no ar. A manobra requer um pouco de prática e, dependendo da situação, traz frustrações. Para entrar em túnel na vertical, há o grande risco de Richter bater a cabeça na sala superior e cair no recinto que estava, ressuscitando todos os inimigos que

Ressuscitar chefes já derrotados antes: a velha mania da série *Mega Man*

nela habitavam. Ele dispõe de um bom repertório de golpes e rasteiras, além da corrida. O chicote é controlável com o direcional como no *Super Castlevania IV*, opção inexistente em *Rondo of Blood*, mas as chicotadas convencionais só são desferidas na esquerda ou direita, não em oito direções como no jogo do SNES. Já as tradicionais armas secundárias podem, diferentemente de Alucard, desferir ataques avassaladores ao consumo de mais corações que o normal (o chamado Item Crash). Sem nenhuma arma secundária equipada, o chicote pega fogo nesse modo.

Enquanto que é válida a intenção de satisfazer os fãs ávidos pelas chicotadas, a forma simplista com que o caçador de vampiros foi integrado ao jogo, apenas trocando um personagem por outro é, no mínimo, um tremendo desperdício. De que maneira Richter desapareceu antes do jogo? O que Richter aprontou no período de um ano em que ficou sumido? Como Shaft aliciou Richter e o empossou lorde do Castelo? O que acontece com Richter depois que Alucard o liberta da maldição até o final do jogo? Questões que poderiam ser respondidas se o modo com Richter fosse mais bem aproveitado.

Não é um personagem novo, mas uma armadura que altera completamente a jogabilidade: ao digitar AXEARMOR, Alucard terá no inventário a Axe Lord armor. Ao equipá-la, ele anda mais rápido e conta com um perigoso machado para atacar. O preço da proteção exagerada é a impossibilidade de se agachar e a altura simplesmente ridícula do pulo, que exige

Capricho extremo nos sprites em cada canto dos cenários de *SOTN*

A misteriosa rocha também forma uma face de cabeça para baixo

A mais sincera tristeza do cavaleiro com a morte da inseparável coruja assassina

retirá-la assim que surgir uma plataforma de dois palmos de extensão.

PARADOXO VISUAL

Reaproveitando os mesmos ambientes para o castelo invertido, a equipe economizou bastante tempo. "Essa foi uma forma para adicionarmos mais conteúdo para o jogo sem criar novos cenários ou arte conceitual. Nosso objetivo sempre foi explorar o máximo possível das assets de arte que fizemos para o jogo", explica IGA à EGM. "A maioria dos RPGs de ação não inclui a variação de inimigos que queríamos. Então nós, na verdade, fomos além do nosso padrão nessa área."

Para atingir essa diversidade, o time fez uso de um expediente que não é digno dos grande clássicos 2D: a reciclagem de sprites. Foram reaproveitados muitos sprites dos inimigos e chefões de *Rondo of Blood*, alguns do *Super Castlevania IV* (como Slogra e Gaibon, a dupla de chefes da Alchemy Laboratory) e até do *Castlevania* de 32X (sprites mostrados no site da Konami revelaram uma semelhança notada por fãs especialmente entre os gráficos do Richter do 32X com o Fake Trevor em *SOTN*). Os adversários que explodem quando mortos e a morte do protagonista transformando-se em uma névoa de sangue já vinham do *Rondo of Blood*. *SOTN* adicionou mais dramaticidade, que pode ser percebida no chafariz de sangue do Bloody Zombie, no grito agudo da Blue Venus Weed e na lamentação do Owl Knight se a coruja for morta antes que o cavaleiro.

Fica a impressão que há uma mistura homogênea de sprites novos e reciclados. *SOTN* não conjuga o verbo "envelhecer" como seus contemporâneos poligonais de PlayStation e outros títulos posteriores do console. Conclusão óbvia: se até hoje os gráficos são belos, na época original de lançamento todas as revistas e sites incensaram cada milímetro de pixel, certo? Errado! O que atualmente parece imaculado, deu margem na ocasião para reclamações bem fundamentadas.

A Edge britânica, na edição #51, trouxe na crítica de *SOTN* um comentário muito interessante sobre essa combinação de sprites de duas gerações diferentes, sem tapar os olhos para os méritos do jogo.

"No âmbito puramente estético, há algumas disparidades estranhas de qualidade. Por algum motivo (provavelmente relacionado ao ciclo de desenvolvimento guiado por um hiato), alguns gráficos são surpreendentemente grosseiros – como se eles fossem destinados originalmente para o Mega Drive ou SNES, mas na metade do caminho da produção acabaram sendo guardados para os 32-bit. Alguns sprites se mexem de maneira não convincente com apenas um par de quadros de animação, cenários ocasionalmente sofrem de um sombreamento terrível e alguns designs de personagens são simplesmente risíveis – os lagartos dançarinos de break e os sósias das Tartarugas Ninja parecem infelizes subprodutos dos artistas menos qualificados da Konami. Em algumas áreas, no entanto, é notório que o time de produção fez um esforço consciente para aproveitar o hardware 32-bit. Enquanto os cenários são visivelmente simplórios e amplamente destituídos de efeitos 3D, eles realmente se aproveitam

O DRAMA DEPOIS DE SOTN

IGA disse que não é certeza que Maria vai seguir Alucard para sempre. Mas, por mais um ano, irá sim. É o que comprova o drama (radionovela japonesa) transmitido como parte do programa de rádio online *Akumajo Dracula: Radio Chronicle* e lançado em 2010 no disco *Akumajo Dracula X ~Tsuioku no Yasoukyoku~ Drama CD*. A trama contada pelas vozes de seiyus (dubladores japoneses) totalmente diferentes do jogo se passa no ano seguinte de *SOTN*, com Maria vivendo na companhia de Alucard e do Imp, como aqui ficou conhecido o familiar Demon. As coisas começam a preocupar quando são relatados incidentes estranhos que Richter suspeita ser obra de Alucard, que estaria manifestando seus instintos vampiros. O passado oculto do filho do Drácula esconde uma história envolvendo Lyudmil, que decide segui-lo por seus pais terem sido salvos pelo remédio fabricado pela mãe de Alucard, Lisa. Os jovens caçadores Alexis e Cyril aparecem para investigar esses acontecimentos, e Magnus, um íncubo (a versão masculina da súcubo), também entra no meio para aprontar umas e outras.

de sutis efeitos de sombra e paralaxe de múltiplas camadas, com zoom ocasional no estilo Mode 7."

O excerto da Edge inglesa mostra que, contrariando a estima que o jogo possui hoje no imaginário dos jogadores, o visual de *SOTN* não foi uma unanimidade na época. O terceiro ingrediente nessa sopa de sprites são os inimigos poligonais, como os Spellbooks, os livros que voam na Long Library. E talvez tudo pudesse ser diferente. Quando *SOTN* surgiu nas revistas, a mesma Edge britânica citou uma especulação de que o jogo poderia ter gráficos renderizados similares ao *Donkey Kong Country* (leia a notícia na íntegra no OLD!News desta edição). Pouco se sabe a respeito disso. Na entrevista ao guia, IGA mostrou que prefere muito mais os sprites à moda antiga. "Recentemente tem sido muito comum trabalhar com gráficos renderizados, e sprites feitos à mão, como esses, estão desaparecendo", diz. "Então eu espero que as pessoas gostem desse tipo de visual, desenhado de uma forma mais artesanal." Se os sprites desenhados eram a técnica dominante na geração anterior, logo um console 32-bit permitiria dar um passo à frente. É o que Toru Hagihara confirmou. "Existem menos limites do que nas plataformas lançadas até agora, então podemos fazer tudo o que queremos. O PlayStation tem funções como as de tiles [união de blocos feitos separadamente] e linhas, então mesmo que não haja material de design, o programador pode ir fazendo as coisas. Esse é um ponto muito prático", fala. O que não quer dizer que a equipe

Os Mermans são os "dançarinos de break" criticados na análise da Edge

não tenha encontrado dificuldades com o sistema da Sony. "Como o hardware em si não tinha suporte a scrolling, acabamos fazendo o cenário da mesma maneira que fizemos os personagens. Perdemos mais tempo do que imaginávamos nessa parte de exibir os cenários", afirma o produtor. "E se a memória aumentou, desta vez levava mais ou menos uma hora para compilar o código todo, então a gente ficava sem poder mexer em nada (risos). Isso foi meio complicado."

SOTN se justifica um jogo de 32-bit pela estatura dos chefes. O dantesco Granfaloon é o melhor exemplo. Um globo formado por centenas de corpos humanos que libera legiões de zumbis em direção ao protagonista, em uma batalha que acontece em cima de pilhas de ossos e caveiras nas Catacombs, a casa dos chefes grandiosos. A área correspondente no castelo invertido (Floating Catacombs) é o lar do colossal Galamoth, que dispara raios e, como um gigante, tem as juntas rígidas, movimenta-se com lentidão. É o chefe mais desafiante do jogo. "Ele foi feito para não poder ser derrotado se você lutar normalmente. É o tipo de personagem que ele é (risos).", comenta IGA. "Na verdade, eu pedi que fizessem com que ele fosse muito mais forte que o Drácula ou o Shaft, mas acho que, se você lutar usando a Faerie, dá para ganhar dele. Se você preferir ter um handicap e tirar a Faerie, fica mais difícil. Só de tê-la do lado já faz uma diferença danada – é como se você anulasse o chefe. Mesmo sem a fada, você pode invocar qualquer outra coisa e virar névoa que fica resolvido", recomenda, Hagihara, avisando que, mesmo em momentos tortuosos, há uma válvula de escape. "Por isso, mesmo que você esteja só tentando acabar o jogo, não é tão difícil, e nem é algo para espantar os novatos. Se tem um inimigo que você acha difícil, é só virar névoa ou morcego e fugir deles, que está tudo bem", completa Igarashi, cujo chefe favorito é o Beelzebub. Não por menos, o corpo putrefato cercado por moscas imensas e suspenso por ganchos na Necromancy Laboratory é uma imagem grotesca. E mais caprichado ainda é o sprite do protagonista...

Alucard é ágil, habilidoso. A animação impressiona: ele ostenta uma postura elegante e seu caminhar é cheio de estilo,

O Beelzebub nem precisou se mexer muito para ser um dos melhores chefes

Cada estátua revela um capricho maior nos ambientes

Os ataques com lâminas redondas costumam ser letais

VOCÊ SABIA?

- A imagem azul ao fundo da tela "Select your Destiny" no menu é do Alucard Shield.
- Ao virar pedra, aleatoriamente Alucard pode assumir a forma de gárgula.
- O item Cube of Zoe (Materialize Cube na versão japonesa) se chama assim porque Zoe é o nome da filha de Jeremy Blaustein, responsável pela localização de *SOTN* para inglês, conforme revelado em entrevista ao site Hardcore Gaming 101.

No castelo invertido, a maioria dos cenários aparenta uma leve mudança

deixando um rastro por onde passa e deslizando suavemente pelo chão – até na esquiva, que pode funcionar para correr, já que Alucard se movimenta mais rápido dessa forma. A capa e o longo cabelo esbranquiçado tremulam de acordo com o andar. Como Koji Igarashi falou à EGM, houve uma mudança na estética de Alucard comparada com os heróis anteriores. "Até aquele momento, a série *Castlevania* era só com personagens viris, mas queríamos dar uma aparência mais corrompida ou vulnerável, apesar de mantermos muitos das mesmas características visuais", fala. IGA tinha imagens na cabeça do que desejava, o problema é que ele não sabe desenhar. Aí que entra um nome diferente do habitual: "Nós selecionamos a Ayami Kojima como ilustradora com a esperança de que ela desse um novo fôlego para a série", revela, citando a talentosa moça que não tem parentesco com o Hideo Kojima. "Mostrei a ela um monte de ilustrações de livros. Eu a incomodei bastante, mas... Depois de vê-las, ela poderia desenhar um personagem que se adequasse à minha estética. Essa era a minha comunicação com a ilustradora", conta ao GameCenter CX.

BGMS PARA TODOS OS GOSTOS

As ilustrações que Ayami Kojima desenhou baseadas no estilo almejado por Koji Igarashi ajudaram na criação das composições musicais. A autora da trilha do *Castlevania: Bloodlines* do Mega Drive, Michiru Yamane, tinha conhecimento que a renovação de *SOTN* também precisava se refletir nas músicas. "*Castlevania: Bloodlines* possui uma imagem viril, masculina, apesar de minha abordagem para ambos os jogos ser similar. A maior diferença entre os dois foi que a arte da Kojima-san permitiu que eu escrevesse temas musicais mais expressivos para emparelhar com a qualidade artística dela", comenta Yamane ao site 1up.

Ela então se baseou na diversidade de cenários para produzir as composições. "A parte de heavy metal é básica em um *Castlevania*. Eu já sabia que ia fazer coisas como essa para as lutas contra chefes", afirma. "Mas depois há a biblioteca e a igreja, onde os gráficos são tão bonitos que eu queria apresentar diferentes tipos de músicas que combinavam com o que vi. A coisa mais importante para mim era captar a atmosfera de cada estágio, e ajustá-la para a música que eu compus. É assim que a trilha acabou por ter esse tipo de variedade." E que variedade! É um ecletismo incomum que vai do rock ao erudito, passando pelo jazz fusion, de uma maneira inspiradíssima. Os temas enveredam por melodias ricas, que, de alguma forma, formam um conjunto coeso e uniforme. Nada soa fora do lugar. Ok, uma possível exceção é a "Wandering Ghosts": a empolgação da guitarra estilo fusion não parece estar de acordo com a claustrofobia sepulcral dos calabouços do Colosseum. De resto, há sempre uma música melhor e mais perfeita para cada região que Alucard visitar no castelo: "Dance of Gold" é tão majestosa quanto a fina decoração da Alchemy Laboratory; "Marble Gallery", empolga com toques de mistério nos corredores com relógios na área homônima; "Tower of Mist" repete o motivo da anterior com uma estética sinfônica na enigmática torre na Outer Wall; a sublime "Wood Carving Partita" nos conduz de volta ao período barroco de Bach na biblioteca da Long Library; "Requiem for the Gods", com seu coro angelical e órgão de tubo remonta o ambiente sagrado da Royal Chapel; a tranquila "Crystal Teardrops", com a base

Para quem explodiu, o corpo do Behemoth até que está muito bem

QUANDO VIMOS, JÁ ERA UM CADÁVER

Em *Rondo of Blood*, o Behemoth é responsável pela tensão na segunda fase ao perseguir Richter, apesar de mal das patas: a parte traseira do bicho é puro osso, então, semicarcomido, ele se arrasta atrás do caçador de vampiros. Se no meio do caminho Richter cair em um dos buracos, ele vai para o andar subterrâneo, livrando-se da companhia do Behemoth. A outra forma de fugir é continuar seguindo para a direita até que o animal se choque em uma parede e sofra combustão espontânea – sem pólvora, sem fogo, nem nada inflamável. No Colosseum de *SOTN*, dá para ver ao fundo em uma tela o cadáver no Behemuth, que, cinco anos depois, resistiu aos efeitos das explosões e da decomposição.

Lisa, mãe de Alucard, foi a única humana a ganhar o coração do vampiro

dos timbres de baixo e bateria, alterna entre passagens de piano, oboé e órgão nas cavernas escuras da Underground Caverns; e a "Dance of Pales" é uma valsa encantadora para a bela visão da Lua na Olrox's Quarters. Note que muitas descrições são de músicas mais calmas. Isso tem a ver com o jogo? "Enquanto *SOTN* seria classificado como um jogo de ação, o estilo gráfico que foi parcialmente determinado pela Kojima-san sugeria um ritmo lento. A ideia era fugir do padrão, então consultei o Koji Igarashi, que se tornou o maior defensor", fala Yamane. A compositora foi tão à contramão das tendências de *Castlevania* que abdicou dos temas clássicos recorrentes na série, como "Vampire Killer" e "Bloody Tears". Apenas foram adaptadas duas músicas originárias do *Rondo of Blood*: a "Dance of Illusions" (da batalha com o Drácula no prólogo) e a "Blood Relations" (da luta contra o Richter), assinadas, respectivamente, pela Sanoppi (pseudônimo da Tomoko Sano) – não creditada no álbum da trilha sonora – e akiropito (alcunha do Akira Soji).

Tanta liberdade foi resultante da introdução do CD, que dá muito mais possibilidades do que o limitado chip de som do Mega Drive, no qual ela tinha criado a trilha do *Castlevania: Bloodlines*. "Assim, nós não podíamos mais culpar as limitações em termos de qualidade no desempenho e capacidade de hardware. Isso me fez trabalhar sob ainda mais pressão, embora estivesse realmente feliz por permitir uma gama mais ampla de expressão musical na época", diz. "Até o PlayStation, como quando estava usando o Mega Drive, para compor eu tinha que trazer a faixa no hardware, o que exigia verdadeiras habilidades de programação. Mas, para o PlayStation, você poderia quase replicar perfeitamente o que você gravou", compara as duas plataformas ao 1up.

O espaço de memória aumentou; o investimento não.

Da vida para a morte: uma névoa de sangue se espalhando pelos ares

A dificuldade para matar o Galamoth é digna dos *Castlevanias* antigos

Os escassos detalhes da produção de áudio revelam um método de trabalho meio caseiro, improvisado, como se fosse de um jogo despretensioso, de menor orçamento. Não pense que a Konami contratou uma orquestra para a execução da trilha como é tão comum atualmente – não foram usados instrumentos sinfônicos (violinos, flautas etc.). "Nós usamos um sampler Akai. Conectamos isso ao computador e utilizamos um aplicativo de composição chamado Logic (que ainda uso até hoje). Não é música gravada em estúdio, mas nós pudemos usar samples que soam como instrumentos de verdade, incluindo imitações de sons guitarra e vozes", conta Yamane ao site GameMusic.net.

A produtora fazia poucas gravações em estúdio e era mão de vaca nesse sentido, apesar dos grandes talentos em seus domínios. Um exemplo prático? Quem emprestou a voz para as músicas "Prayer" (do menu inicial) e "Enchanted Banquet" (das batalhas contra a Succubus e a Medusa) não foi uma cantora lírica mundialmente famosa e, sim, a própria irmã da Michiru, a Kahori Yamane. "Nós gravamos esses vocais em um humilde estúdio de gravação improvisado no escritório. É claro que nenhum de nós tinha qualquer ideia que essas gravações modestas ainda seriam escutadas anos mais tarde por pessoas de todo o mundo", revela a compositora ao 1up. Além disso, cinco faixas têm guitarra de verdade – instrumento que, por ser elétrico, é fácil de ser gravado e deu uma pegada mais orgânica. A performance foi dividida de modo que três foram executadas por Nishimura Oh.Ya.Zi. (creditado como Oyaji-sama no álbum da trilha) e as outras duas por Takayuki Fujii. Então diretor de áudio na empresa, embora não cumprisse esse cargo em *SOTN*, Tak Fujii depois virou produtor de jogos e ganhou fama pela descontração na apresentação de *Ninety-Nine Nights II* na conferência da Konami na E3 2010. As músicas tocadas por ele, a impactante "Dracula's Castle" (da Entrance), que é a faixa preferida do IGA, e a agressiva "The Tragic Prince" (da Clock Tower), tiveram o arranjo rítmico de Akira Yamaoka, que se notabilizaria pelas trilhas da série *Silent Hill*. E imaginar que a participação da Yamane no jogo aconteceu por pura sorte. "Eu trabalhei no *Detana!! Twinbee* de PC Engine anteriormente e adorei atrilha do jogo, mas nunca soube quem havia criado. Quando nós trabalhamos no *SOTN*, descobri que era a Michiru Yamane – a mesma compositora que tinha sido escalada para trabalhar no meu jogo. Fui bem sortudo por esse ponto de vista", gaba-se Koji Igarashi à EGM.

Mas uma surpresa estava reservada para o final. Os temas dos créditos da maioria dos jogos da série costumam ser belíssimos. No *SOTN*, porém, toca uma canção smooth jazz completamente fora de contexto, o que é uma proeza, considerando que a trilha oferece um banquete de estilos: a infame "I am the Wind", cantada pela Cynthia Harrell, intérprete da "Snake Eater" de *Metal Gear Solid 3*. Ironicamente, ao contrário das músicas da Michiru Yamane, não foi economizado empenho para a gravação da música. A jazzista Rika Muranaka, que havia estudado piano em Chicago, compôs a "I am the Wind" com Tony Haynes e Jeff Lorber – o segundo também arranjou a faixa com ela. Haynes é um prolífico poeta, letrista e compositor, e, Lorber, um dos expoentes de jazz fusion desde o fim da década de 70. Diante de tudo isso, não entenda mal: "I am the Wind" não é ruim, só é deslocada.

Nem no *Mortal Kombat* há uma ossada tão gigantesca assim. Um terror

SEM COR, SEM VIDA

Só em sonho daria para imaginar *SOTN* rodando em 1997 em um portátil que, quando não eram monocromáticos, tinham poucas cores ou então devoravam pilhas. Com todas as limitações, o fato é que haveria sim uma versão do *SOTN* para o fracassado portátil Game.com, da Tiger. Pela pobreza gráfica das imagens em preto e branco que vieram a público, o cancelamento foi a melhor saída.

O barqueiro vive para servir Alucard. Ou quase perto disso

VOCÊ SABIA?

- A considerar pelos sprites que estão nos arquivos do jogo e não foram aproveitados, a Konami queria transformar Richter no Ryu de *Street Fighter*! Um dos movimentos lembra o Tatsumaki Senpuu Kyaku e a outra posição é de quem está carregando a energia para soltar um hadouken.
- Um dos ícones de *SOTN* no menu do Memory Card é do Konami Man, personagem de *Konami Wai Wai World*.
- Ao realizar a combinação de comandos do especial da Shield Rod, a bola de energia que vai se formar é similar ao escudo de *Gradius*.

O Granfaloon deve reunir mais gente do que no resto do castelo

MORRA MONSTRO

Dublagem: provavelmente ninguém iria reclamar se não tivesse. Mais uma vez, *SOTN* foi mais do que precisava e introduziu vozes nos diálogos. *Rondo of Blood* era o primeiro jogo da série dublado, e poderia ser considerado um retrocesso se *SOTN* ficasse só nas caixas mudas de texto. O silêncio seria uma opção melhor, tendo em vista as precárias atuações dos dubladores nas versões ocidentais. *SOTN* acumula alguns dos diálogos mais memoráveis (no sentido ruim) da história dos videogames, sendo a conversa entre o Drácula e o Richter no prólogo uma verdadeira pérola, com entonações artificiais e timbres de voz forçados – que o diga o vampiro dizendo "I was called here by huuuuumans, who wished to be me tribute!" ("Eu fui chamado aqui por humanos que desejavam pagar tributo!"). Com o passar dos anos, a dublagem de *SOTN* teve o mesmo efeito do primeiro *Resident Evil*: não comprometeu o apreço dos fãs pelo jogo, servindo mais como um elemento que deu charme de filme B à produção para eternizar memes na internet e vídeos cômicos no YouTube.

Esse papelão foi provocado por uma mudança súbita nos planos de lançamento da Konami. "Quando primeiro criamos o jogo, na verdade nós apenas estávamos planejando lançá-lo no Japão. Somente tínhamos vozes em japonês. Nós conseguimos completar o jogo e lançá-lo, e então tirei uma folga. Quando voltei para o escritório, de repente a produtora já tinha tomado a decisão de traduzir o jogo para inglês", comenta Michiru Yamane ao 1up.

O problema é que, na correria, não havia forma de manter um padrão de qualidade. "Eu não falo ou escrevo em inglês, então não estava profundamente envolvido na localização, e, em vez disso, acreditei no time de localização da Konami. Nosso plano original era usar apenas vozes japonesas, mas as vozes

SEMPRE ENTRE OS MELHORES

No Japão, a primeira tiragem de *SOTN* incluía, na edição normal, o CD musical *Dracula ~Music Collection~*, que inclui 16 faixas de diversos jogos da série (nenhuma de *SOTN*), e o mangá *Dracula X ~Nocturne in the moonlight ~ Art works*, cuja história e arte são assinadas pela Ayami Kojima, mostrando um sucinto prólogo do jogo com Alucard, Richter e Maria. Esses dois bônus também foram inclusos na edição convencional da fracassada versão europeia. Na americana, por sua vez, são exclusivos de quem comprou a pré-venda em edição limitada. Os itens extras não estiveram nas futuras republicações do PlayStation: uma nos EUA, em 1998, como parte dos relançamentos Greatest Hits; e duas no Japão, em 1998, no relançamento PlayStation the Best, e em 2003, como na série PSone Books. Somente a partir da primeira republicação japonesa de PlayStation foi incluída no jogo a canção da familiar Fairy, "Nocturne", que foi cortada nas demais versões ocidentais. Na tiragem inicial de 1997 ainda não havia a música.

em inglês também foram pedidas. Então gravamos rapidamente as sessões de dublagem no Japão", relata Igarashi à EGM. "Essa foi minha primeira experiência em localização – honestamente, eu não sabia o que estava fazendo. Desde então já me disseram muitas vezes que a tradução e a dublagem em inglês para o SOTN ficaram péssimas, então agora tento me envolver mais com a localização e mantenho contato com nossa equipe de marketing bastante confiável nos EUA."

Em contrapartida, a dublagem japonesa tinha uma dose de humor intencional com as vozes dos familiars, divertindo os próprios produtores do jogo. "Até forçamos algumas falas em lugares em que parecia que não dava para colocar nada", revela Hagihara no guia. "O espaço foi acabando e fomos colocando ainda mais (risos)", afirma Yamane, mostrando que chega uma hora que até o CD tem restrições de tamanho. "Gostaria que as pessoas aproveitassem as falas do N Demon. Eu me diverti até editando essas partes, então gostaria que todos se divertissem também", recomenda a compositora. E houve conteúdo não aproveitado na versão final do jogo. "Quando a dubladora da Fairy [Hekiru Shiina] estava treinando, ela foi fazendo a voz do N Demon enquanto isso. A gente se arrepende de não ter gravado essas sessões", lamenta IGA. Esse clima descontraído da dublagem é notado nos recados deixados pelos dubladores na venda da biblioteca após terminar o jogo na edição japonesa.

Nos momentos certos, a dublagem deve ser levada a sério, e IGA até se

A espada Runesword forma a palavra "verboten" ("proibido", em alemão)

emocionou com a interpretação. "Aliás, uma das minhas falas favoritas é aquela, no final: 'Trouble the soul of my mother no more!' ('Nunca mais perturbe a alma da minha mãe!'). Normalmente as falas do Alucard são todas sem emoção, mas essa, em específico, eu pedi que falassem com bastante emoção. Eu chorei quando a ouvi pela primeira vez, então gostaria que vocês também a ouvissem", diz.

CONCERTO SEM APLAUSOS

A sucessão de atrasos de *SOTN* pode ter sido crucial para a forma vagarosa com que a popularização do jogo se desenrolou ao longo dos anos, enfrentando uma concorrência pesada. A primeira aparição do jogo data de dezembro de 1995 nas revistas EGM #77 e Edge #27, revelando, sem muito alarde, a chegada do jogo para o início de 1996. O prazo furou, e uma rara pista para o motivo do atraso é encontrada na coluna especializada em jogos japoneses da Official UK PlayStation Magazine #2.

A revista inglesa informava: "Utilizar jogos 16-bit de base para títulos 32-bit de PlayStation pode ser uma brincadeira perigosa, como a Konami descobriu. *Dracula X* [*SOTN*] – o último de sua linhagem da série *Castlevania* – foi adiado indefinidamente devido à falta de qualidade gráfica e jogabilidade ultrapassada. A menos que o projeto seja refeito, o jogo pode até ser engavetado para sempre." Enquanto isso, o ano de 1996 passou com *Tomb Raider*, *Resident Evil* e *Super Mario 64*, consolidando os jogos em 3D como padrão de sucesso da indústria. Essa transição deu a tônica quando o jogo ressurgiu nas páginas das revistas no final de 1996. "Mas será que este clássico 2D vai rivalizar com os concorrentes 3D do PlayStation, como *Crash Bandicoot*?", questionava o preview publicado na Edge #39, anunciando o lançamento japonês para dezembro daquele ano. Virou o ano e nada de *SOTN*. O jogo foi finalmente lançado em março de 1997 no Japão,

Com uma decoração dessas nem dá para acreditar o que tem lá embaixo...

Nem um pouco suspeita a mancha de sangue atrás dele

ainda com *Final Fantasy VII*, o furacão da Square, fazendo efeito. Na opinião da Michiru Yamane, uma demora totalmente justificada. "Isso foi próximo do fim da bolha econômica, um tempo em que era difícil manter os prazos, porque todo mundo queria colocar o máximo de conteúdo possível nos jogos. Isso fez com que tivéssemos uma grande reunião em que o time de desenvolvimento formalmente solicitou uma extensão de prazo e mais financiamento", relembra ao 1up. "Em retrospecto, foi uma decisão sábia. Se não houvesse essas negociações para aumentar os recursos, os resultados teriam sido muito diferentes." Nem a própria equipe acreditava no projeto. "Durante o desenvolvimento, havia muitas pessoas que não estavam seguras sobre o jogo. Quando eles lançaram pela primeira vez, o Igarashi-san e todo mundo que estava envolvido não achou que se tornaria algo que todo mundo lembrasse tanto", fala a compositora.

No Ocidente, *SOTN* teve a chance de brilhar em junho de 1997, na E3, em uma demonstração jogável não 100% finalizada com as vozes em japonês. Com tantos jogos que se tornariam blockbusters exibidos nessa edição da feira, é raro até encontrar uma mínima citação ao *SOTN* nas reportagens das revistas da época. Tempos de *Half-Life*, *Final Fantasy VII*, *GoldenEye 007*, *Banjo-Kazooie*, *Metal Gear Solid*... A demo de *SOTN* mostrada no evento prometia o lançamento para setembro e, então, apenas em outubro o jogo aterrissou nos EUA e em novembro na Europa. O início do review da Edge contextualiza bem o panorama transitório da época:

"Como a maioria dos desenvolvedores de PlayStation se aventurou no mercado superpopuloso do 3D, um jogo de plataforma 2D está se tornando rapidamente um gênero extremamente raro; uma situação que, sem dúvida, vai ser a decepção para os seguidores mais fiéis e dedicados. Com isso em mente, o último lançamento da Konami para PlayStation vai ser bem-vindo por fãs hardcore de plataforma pelo mundo e não simplesmente como consequência de seu estilo retrô."

Isso mesmo: "estilo retrô". Diferente de muitos jogos abordados na **OLD!Gamer** que foram lançamentos bombásticos de seu tempo e se tornaram clássicos no decorrer dos anos, *SOTN* já nasceu retrô em 1997. Produzir um jogo 2D era apostar em uma fórmula supostamente obsoleta que parecia ter se despedido com os 16-bit. Para se manter relevante, aparentemente o jogo precisaria seguir a passagem para o 3D. O time de *SOTN* foi avesso a essa transição em todo o momento, como IGA disse à EGM: "Nós nunca consideramos fazer o jogo em 3D. Todo mundo da equipe amava jogos 2D".

Inimigos com asas nunca foram um alvo fácil em qualquer *Castlevania*

O Slogra é conhecido desde o *Super Castlevania IV*

Tudo isso explica por que o jogo foi tímido nas vendas e aos poucos ganhou espaço. No Brasil, ainda tinha um ingrediente extra. Com a dominação da pirataria e a ausência de representação oficial do PlayStation, *SOTN* poderia passar batido diante da baciada de títulos. Na base do boca a boca, o jogo atraiu novos adeptos para a série. Na EGM #104, *SOTN* superou *FFVII* na eleição do jogo do ano de PlayStation, com a exaltação do visual 2D: "Você pode nos maravilhar com gráficos 3D sofisticados e você pode nos provocar com belos FMVs, mas, no final, a jogabilidade é o que importa. *SOTN* nos leva de volta para nossas raízes. É um side-scroller tradicional que tem mais profundidade que 99% dos jogos de hoje."

SOTN caiu nas graças dos americanos, dos japoneses, dos brasileiros, de todo mundo. Ou quase todo mundo. O título não foi do gosto de muitos europeus, estranhamente. De acordo com a revista Retro Gamer, comenta-se que, mesmo com descontos no preço, o jogo vendeu tão mal no Velho Continente que a Konami fez uma única tiragem de 15 mil unidades, transformando a versão PAL em um item de colecionador. Atribui-se esse péssimo desempenho aos reviews das revistas locais. Seria um complô dos europeus?

RÉQUIEM PARA O SATURN

A adaptação de *SOTN* para Saturn foi mostrada na Tokyo Game Show 1997, com a chegada ao Japão prevista para novembro daquele ano. Não se confirmou, e o título desembarcou apenas no Japão em junho de 1998. Nos EUA, o Saturn já estava sepultado desde março de 1997 e, na Europa, o console da Sega nunca foi bem mesmo. Com a conversão da Konami Computer Entertainment Nagoya, IGA só deu sugestões, como informado à EGM. "Eu não participei da versão de Saturn – foi na verdade feita por um estúdio diferente, mas pedi que eles incluíssem o modo da Maria", conta. No Saturn, os ataques da moça se dividem entre o chutes e as bolas de energia simples que podem ser carregadas em três etapas para ofensivas ainda mais vigorosas gastando a barra de mágica, além das armas secundárias (não é possível desferir os ataques de Item Crash com maior consumo de corações). No mesmo estilo dos movimentos especiais de Alucard, a loira dispõe de um repertório de combos que também consomem magia. A Maria, aliás, protagoniza a única mudança na história: Alucard precisa derrotá-la em uma batalha para receber os Holy Glasses, óculos que, no PlayStation, eram entregues amistosamente. Por algum motivo bizarro, a animação do sprite da Maria é muito ruim; ela parece andar com as pernas rígidas, sem articulações nos joelhos. Estranho.

E estava planejada mais uma Maria. É o que diz Yoshichika Suzuki, um dos designers de jogo da versão de Saturn. "Na verdade, há outra versão da Maria com um set completo de gráficos diferentes da que o jogador encontra no jogo. Ela acabou não sendo usada", revela no arquivo com comentários dos desenvolvedores disponíveis na pasta OMAKE do próprio CD de *SOTN*. "Ela era uma versão dark da Maria, o oposto da versão light da Maria; seus ataques seriam completamente diferentes. Pensem vocês mesmos o que ela poderia ter sido. (Talvez, se ela aparecesse no jogo, ela seria chamada Black Maria?)."

Richter, que era habilitável no original, também está no menu de seleção de personagens normalmente desde o começo. Segurando o direcional para cima e mais o botão de confirmação nessa tela, Richter vai vestir a jaqueta azul que ele usa no trono da Colosseum, ficando mais parecido com a arte conceitual da Ayami Kojima.

Completando o trio de personagens jogáveis, Alucard conta com uma novidade no inventário. No PlayStation, usar um item exige um processo chato e burocrático: é necessário acessar o menu, tirar a arma ou o escudo, equipar o item, sair do menu, usar o item, voltar para o menu e equipar a arma ou escudo e sair do menu de novo... A fim de simplificar as coisas no Saturn, foi adicionada no inventário uma espécie de terceira mão para Alucard, de nome Holder, que é exclusiva para itens de consumo, sem precisar mexer toda hora nas mãos das armas. E há armamentos, alimentos e itens acrescentados nessa versão. A mais

Puzzle e *SOTN*: uma mistura insólita que não se saiu tão mal, curiosamente

BIS PARA QUEBRAR A CABEÇA

Poderia ser péssima a ideia de adaptar *SOTN* para um dispositivo de tela de toque como o iOS. Para não fazer isso, a Konami quebrou a cabeça e produziu algo totalmente diferente: *Castlevania Puzzle: Encore of the Night*, jogo lançado em 2010 que reconta os acontecimentos de *SOTN*. Em vez da livre exploração do castelo em plataformas, a navegação pelos ambientes se dá por meio de sessões de puzzle em confrontos que lembram a série *Puzzle Quest*. Se não fosse pelo reconhecimento às vezes problemático da tela tátil, seria mais aproveitável.

As áreas novas do Saturn não têm a mesma inspiração

A bisonha árvore sorridente é uma afronta às tradições da série *Castlevania*

interessante das adições é a Alucard Spear, referência à lança de Eric Lecarde em *Castlevania: Bloodlines* (e que na versão americana era a Alcarde Spear).

Utilizando códigos de Game Shark, fica comprovado que os sprites do ícone da Alucard Spear e de muitos itens já tinham sido planejados para o PlayStation e não foram implementados a tempo. Outra evidência é percebida logo na entrada do castelo. Há uma misteriosa tampa fechada logo depois do primeiro portão que nunca se abre por meios convencionais. Aproveitando-se de um glitch, o personagem consegue atravessar o chão e chegar a uma área subterrânea normalmente inatingível que contém um túnel vertical e uma sala de save. A tampa é aberta se o jogador subir as plataformas e voltar à superfície. Essa parte incompleta no PlayStation foi finalizada no Saturn na região conhecida como Underground Garden, um jardim subterrâneo de design pobre que destoa do restante do jogo. O save foi realocado para uma região mais distante, e próximo da posição original há uma sala de teletransporte. Sempre seguindo à direita, é preciso pular em uma área elevada e continuar na mesma direção até alcançar a sala do novo chefe, o Skeleton Leader. Quando ele é derrotado, a única coisa que o jogador tem a fazer é regressar pelo mesmo caminho, porque não há outra saída senão a do alçapão.

Além dessa, foi adicionada a prisão Cursed Prison, que cria uma nova conexão entre a Marble Gallery e a Abandoned Mine pouco abaixo da sala central no mapa do castelo, com acesso por portas onde antes eram paredes no PlayStation. A princípio, o local é visitado por inteiro só ao entrar pela porta da Abandoned Mine, podendo subir em um botão no chão para liberar uma passagem intransponível pelo lado da Marble Gallery. Enfrentando os inimigos, o jogador segue para a direita, sobe um andar, vai para a esquerda, sobe outro andar e depois vai para a direita mais uma vez – uma falta de criatividade impressionante. Inimigos novos povoam essas áreas, alguns estúpidos e discordantes da mitologia da série, como a árvore sorridente Human Face Tree ou o jardineiro assassino Gardner, que ataca com um tesourão. Ambas as áreas têm as suas contrapartes no castelo invertido: Hell Garden, que não tem chefe, deixando a coisa toda mais sem sentido ainda, e Soul Prison, que não possui a citada barreira da iteração do castelo convencional. Na soma dessas quatro áreas novas, o total de salas aumenta para 1990, com a porcentagem máxima (por vias normais) subindo para 211,2%. Consultar o mapa não é prático: se no PlayStation bastava dar um toque no Select para vê-lo quase que instantaneamente, no Saturn é preciso entrar no inventário e depois apertar o L, com cerca de cinco segundos de espera entre uma etapa e outra. No mercado da biblioteca foi retirada a opção Tactics que permitia comprar demonstrações em vídeo que ensinavam a matar cada chefe, e o Sound Test que, na versão americana de PlayStation é acessado no mercado apenas após terminar o jogo, está disponível de cara no menu principal.

O chefe Skeleton Leader parece ter saído de um jogo de ninjas qualquer

A menina-flor Blue Venus Weed já aparecia no PlayStation

Falando na trilha sonora, o *SOTN* de Saturn traz oito músicas a mais que no PlayStation creditadas ao trio Tetsuya Ohsono, Junko Karashima e Kaoru Okada. Cinco delas são arranjos de composições conhecidas, pegando faixas antigas da série antes não aproveitadas: "Vampire Killer Remix 1" (da Underground Garden), "Vampire Killer Remix 2" (Entrance com a Maria e Soul Prison), "Bloody Tears Remix 1" (Entrance com Richter), "Bloody Tears Remix 2" (batalha contra o chefe Skeleton Leader na Underground Garden) e "Beginning Remix 1" (Hell Garden). As duas inéditas, pelo nível de excelência, poderiam, sem exagero, se passar por composições da Michiru Yamane: "Chaconne c.moll" (Cursed Prision), uma música cadavérica que simula um órgão de tubo, e a empolgante "Guardian" (toca no combate com a Maria e no confronto com o Shaft se o jogador estiver com a Maria). A última só está no sound test: a "Beginning Remix 2", uma cativante releitura jazzística que infelizmente não foi aproveitada durante a aventura.

Novidades à parte, a adaptação foi problemática. "Há diferenças na saída de vídeo de ambos os sistemas, então fiquei surpreso pelo que eles foram capazes de conseguir. Havia outras questões técnicas que atrapalharam. Por exemplo, a versão de PlayStation dependia demais de efeitos de transparência, mas o Saturn era muito precário nesse detalhe, então concessões tiveram de ser feitas", relembra. Além de tudo isso, há variações no funcionamento das magias e outros armamentos. Para citar dois casos estranhos: mesmo com a relic Skill of Wolf, diferentemente de antes, o lobo não poderá nadar, e a magia Wing Smash, que era limitada, passou a ser infinita no Saturn até onde o nível de mágica permitir.

Para completar, há slowdowns e os loadings são mais frequentes. Depois da tela de transição com as duas estátuas para carregar a próxima área no PlayStation, no Saturn há um tempo de espera adicional com a tela preta de inscrição "Now Loading" distinta da que pode ser mexida com o direcional digital, sem o logo do jogo. "Admito que eles fizeram um trabalho realmente bom dadas as dificuldades do hardware do Saturn e o prazo final que foi dado para eles. Se eles tivessem mais tempo e experiência, eles poderiam ter feito um trabalho melhor", pondera IGA.

Será mesmo? Quando perguntado pela revista Play se esse conteúdo exclusivo do Saturn entraria na versão de *SOTN* do *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, IGA, desta vez, não poupou o time de Nagoya. "Eu entendo por que os fãs que nunca jogaram a versão de Saturn estariam interessados nesses atrativos, mas realmente não gosto desses extras. Não posso colocar meu nome nisso e apresentá-lo para os fãs de *Castlevania*",

Um dragão parecido com este aparece na versão japonesa do shmup *Life Force*

Até hoje, selecionar Richter ou Maria já de cara é uma exclusividade do Saturn

No traço da Ayami Kojima, o Drácula ficou mais pomposo

A vantagem de cair de uma longa altura e não acabar morrendo

crítica, mostrando que as novas áreas ficaram diferentes do que ele queria. "Estamos pensando na versão de Saturn, com a parte que você está falando, é realmente horrorosa...", responde IGA à mesma pergunta feita pelo GamesRadar. "Se isso acontecesse com a versão de PlayStation seria um fracasso."

A conversão de Saturn também foi recebida como um estranho 2D no ninho de jogos poligonais, quase um título 16-bit fora de seu tempo, como contextualizado na análise assinada por Matt Yeo na revista inglesa Official Sega Saturn Magazine #34:

"Agora com a expectativa de vida do Saturn em dúvida, é algo surpreendente ver a Konami japonesa lançar um jogo 2D desse calibre. Enquanto existe certamente um monte de fãs de jogos 2D de plataforma, a tendência atual para uso do 3D em todas as coisas geralmente decreta que esse estilo de jogo 'perdido' tem sido expulso do mercado. É animador então descobrir que *Castlevania X* [*SOTN*] é uma verdadeira viagem no tempo. Em termos de jogabilidade e gráficos, *Castlevania* grita 'Mega Drive!' para você e tem suscitado um bom número de comentários depreciativos dos integrantes do time da SSM. Sim, o jogo decididamente se parece 16-bit, mesmo com um apanhado de efeitos 3D misturados, mas é a clássica jogabilidade da Konami que brilha e faz desse título uma aquisição obrigatória."

No Saturn, o eterno problema com efeitos de transparência foi crítico

VOCÊ SABIA?

- O item de ataque Power of Sire que pode ser usado uma vez forma os contornos do retrato de Vlad III, o Drácula, príncipe da Valáquia no século 15 que teria inspirado o romance *Drácula* de Bram Stoker.
- Vários itens e armas da versão americana de *SOTN* aludem a elementos presentes nas obras do escritor J. R. R. Tolkien, como o anel Ring of Varda e as espadas Crissaegrim, Dark Blade, Luminus e Mablung Sword. Na entrevista à Konami Magazine Vol. 2, IGA afirmou que leu *O Senhor dos Anéis*. Alguma coincidência?
- Presentes na Forbidden Library, os inimigos Lion, Scarecrow e Tin Man fazem referência aos personagens que acompanham Dorothy Gale no livro *O Maravilhoso Mágico de Oz*. As descrições no bestiário na biblioteca confirmam isso: um leão covarde, um homem empalado à procura do cérebro e um homem de lata sem coração.
- A romanização do nome em japonês do chefe Olrox é Orurokku. Ou seja, Orlok, o vampiro do filme alemão *Nosferatu*.

ARRANJOS DA SINFONIA

Uma década após o lançamento original, em 2007, *SOTN* foi lançado em edição digital na Xbox Live Arcade do Xbox 360, provocando uma pequena revolução na rede online da Microsoft. Até então, o limite de tamanho dos jogos da XBLA era de 50 MB, e foi aberta uma exceção para que *SOTN* pudesse entrar no catálogo. Aos poucos o espaço aumentou, e hoje já existem títulos com mais de 2 GB. Convertida pela Digital Eclipse, a versão inclui leaderbords e 12 achievements, além da retirada das três gloriosas CGs do castelo (que curiosamente não foram removidas no lançamento japonês na XBLA). No final, a "I am the Wind" foi substituída pela "Admiration Towards the Clan", música da Michiru Yamane para o *Castlevania: Lament of Innocence*. Em 2009, *SOTN* saiu em mídia física para o Xbox 360 na coletânea *Konami Classics Vol. 1*, junto com *Super Contra* e *Frogger* em uma versão similar à da XBLA.

Também em 2007, SOTN apareceu na seção PSone Classics na rede PlayStation Network, permitindo jogá-lo no PlayStation 3 e ainda nos portáteis PSP e PS Vita. No mesmo ano, foi lançado o *Castlevania: The Dracula X Chronicles* para PSP, trazendo *SOTN* como bônus para ser desbloqueado. Essa versão, que traz muitas correções de glitches, foi mais modificada do que os relançamentos digitais por ter o envolvimento de IGA. As linhas de diálogo foram reescritas e a, dublagem em inglês, regravada – em compensação, a dublagem original japonesa é opcional na edição americana. Detalhes existentes na versão nipônica não dublados nas edições ocidentais de PlayStation enfim tiveram adaptação para inglês, como a narração no prólogo ou a benção do padre no confessionário. Muitos efeitos de som ficaram diferentes. Os dois familiars antes exclusivos das edições japonesas, N Demon e Fairy, retornaram. Mesmo com a repulsa de IGA às novidades do Saturn, houve proveito de conteúdo. Jogando com Alucard, há a batalha contra a Maria para obter os Holy Glasses – em vez da "Guardian", o tema é a "Blood Relations", a música da luta com Richter. Os dois não estão disponíveis desde o começo como no Saturn, mas, terminando o jogo com o castelo invertido, dá para jogar com ambos sem a história, bastando digitar RICHTER ou MARIA no arquivo do save. A Maria reumática do Saturn deu lugar a um sprite caprichado que permite ver a franja, o rabo de cavalo e o vestido da moça se mexerem, com o nível de minúcias de Alucard. A aventureira ataca atirando pássaros que vão de encontro do inimigo e retornam para ela; as armas secundárias são próprias, baseadas nas Holy Beasts do *Rondo of Blood*, com a possibilidade de fazer o Item Crash e alternar entre duas armazenadas; e há uma boa variedade de movimentos acrobáticos, com direito ao dash, que, diferentemente do Saturn, pode ser realizado no ar. A "I am the Wind" foi excluída de novo, dando espaço para a bela "Mournful Serenade", uma nova composição da Michiru Yamane no patamar da trilha original.

Do Saturn para o PSP, a luta contra a Maria. Se vencida, ela dá os Holy Glasses

Esta sim é a verdadeira Maria, não a garota com reumatismo do Saturn

O FIM DO "METROIDVANIA"?

Após *SOTN*, foram 13 jogos sob a tutela de Koji Igarashi, de *Castlevania Chronicles* (2001) a *Castlevania: Harmony of Despair* (2010). A lista percorre os elogiados "Metroidvanias", descendentes diretos de *SOTN* para portáteis da Nintendo (seis ao todo, cinco produzidos por IGA) aos discutidos hack and slash 3D, passando por remakes e até um jogo de luta.

Foi um período fértil que não ficou livre de polêmicas, como a linha do tempo da série que teve várias versões diferentes, ora incorporando alguns jogos, ora ignorando outros, uma iniciativa que mais tarde IGA se arrependeu de ter tomado. "Como o Drácula somente aparece a cada 100 anos, nós fizemos a linha do tempo inteira e acabamos sem espaço para

É certeza: a luta contra o Drácula ainda será contada muitas vezes

colocar outros jogos", comenta à Wired. "Eu não deveria realmente tê-la mostrado, porque agora é tudo oficial. Essa foi uma decisão ruim."

Na eterna discussão de se manter no 2D ou migrar totalmente para o 3D, IGA se revelou um defensor ferrenho do primeiro modelo nas entrevistas e ainda apresentou na feira GDC 2008 a palestra "O 2D não vai morrer", expondo a sua paixão pelo formato. Se *Castlevania* se dava tão bem em 2D nos portáteis e nos consoles o 3D vinha dividindo opiniões, por que não aproveitar o potencial gráfico dos videogames de mesa para produzir um jogo 2D? Ao ser questionado, o produtor de *Castlevania* denotava muito receio. "Pessoalmente, eu amo 2D, então é claro que gostaria fazer um novo jogo 2D para consoles da próxima geração. Mas, por enquanto, temos de fazer dinheiro. Portanto, pode ser difícil criar um novo jogo 2D na próxima geração", diz ao 1up.

Será que a despedida de Alucard também vale para Koji Igarashi?

Na forma final, o Drácula parece ter cabeças do Alien

Na Tokyo Game Show 2008, foi mostrado em um teaser que anunciava um *Castlevania* para PlayStation 3 e Xbox 360 com o adorado Alucard. Mas...

Eis que esse projeto foi arquivado em favor do título do estúdio espanhol MercurySteam: *Castlevania: Lords of Shadow* (PS3 e X360), que, além de não contar com IGA, não usou os talentos da Ayami Kojima e da Michiru Yamane (que se afastou da Konami em 2008), algo impensável tempos atrás.

Enquanto isso, IGA, destituído do comando da série, não saiu da Konami, felizmente, e atuou em diversas franquias, como na produção do shmup *Otomedius Excellent* (X360). Um cenário que contradiz com a produção máxima de IGA que se destacou em todos os sentidos, da excelência audiovisual à jogabilidade bem tramada. Até os defeitos de *SOTN* são virtudes: a dublagem americana é memorável e os infindáveis bugs são o motivo para os jogadores explorarem as possibilidades com o ímpeto de um beta tester.

SOTN deixou uma inestimável herança. "O legado de *SOTN* não é apenas o sistema de jogo, mas principalmente a básica filosofia de como manter os jogadores entretidos por um período maior de tempo", fala Koji Igarashi à EGM. "*SOTN* nos permitiu abrir o caminho para o futuro de *Castlevania* com um grande jogo que nossos fãs olham com carinho ainda hoje." Sentimento que se faz mais forte a cada visita àquele castelo.

A luta entre pai e filho... sentiu o cheiro de *Guerra nas Estrelas* no ar?

Só faltava poder usar duas transformações ao mesmo tempo

CASTELO NORMAL

Quando Alucard se encontra com Maria no Alchemy Laboratory, a moça estranha o interior do castelo, que estava diferente do que ela se lembrava. “O castelo é uma criatura do Caos. Pode assumir muitas encarnações”, esclarece o herói. A verdade é que, entre tantas encarnações, algumas com áreas parecidas, as forças malévolas estão de parabéns pela decoração e arquitetura do castelo de *SOTN*. Revisite os corredores e perigos dessa complexa fortaleza do Drácula.

1 ENTRANCE

O corredor de entrada e o subterrâneo já são conhecidos de outros castelos; há também uma rocha oca, a área do encontro com a Morte e muitas escadas.

2 ALCHEMY LABORATORY

Largas colunas de mármore e estátuas enfeitam o laboratório repleto de áreas verticais com elevadores que facilitam um pouco a vida.

3 MARBLE GALLERY

Estátuas, vitrais e relógios decoram os corredores. No meio há o relógio central do castelo e, no caminho para Outer Wall, um misterioso olho no fundo...

4 OUTER WALL

Área vertical que é a parte posicionada mais à direita do castelo, permitindo ver as mudanças de clima do lado de fora, como a chuva e a neblina.

5 LONG LIBRARY

A biblioteca é gigante, com dezenas de estantes repletas de livros, muitos dos quais vão atacar Alucard. Abriga o minimercado do Master Librarian.

6 CLOCK TOWER

Antes das insuportáveis engrenagens da Torre do Relógio propriamente dita, há um espaço aberto com as montanhas ao fundo.

7 UNDERGROUND CAVERNS

Longuíssimos túneis verticais levam aos corredores subterrâneos, onde há uma cachoeira e áreas alagadas. O barco permite atravessá-las.

8 ROYAL CHAPEL

A imensa escadaria enfeitada por vitrais nos guia às torres dos sinos e ao templo onde a luz incide através das vidraças.

9 CASTLE KEEP

Enquanto a escada de acesso ao trono do Conde Drácula está quebrada no meio, lá embaixo as imponentes estátuas resistiram à destruição.

10 OLROX'S QUARTERS

A região a céu aberto oferece um pouco de respiro para corredores, com prisioneiros batendo nas grades da cela clamando por liberdade.

11 COLOSSEUM

Parte subterrânea com depósitos de armas brancas e de fogo e uma arena para combates mortais com direito a plateia.

12 ABANDONED MINE

Após descer a área vertical, a entrada na forma de cabeça de lobo conduz para grutas mal iluminadas, cheias de musgo e limo.

13 CATACOMBS

Nas catacumbas há milhares de ossadas depositadas em sarcófagos ou empilhadas. Um corredor já é banhado por lava.

14 UNDERGROUND GARDEN*

Descendo um imenso túnel, há um jardim com belas flores que crescem normalmente dentro da caverna.

15 CURSED PRISON*

Outra prisão no castelo e ainda mais assustadora: caveiras espalhadas e, no teto, corpos suspensos por ganchos.

*Áreas exclusivas da versão de Saturn

CASTELO INVERTIDO

1 ENTRANCE
O fundo do cenário ganha um tom avermelhado.

2 NECROMANCY LABORATORY
Piso (cheio de arapucas) e teto têm uma coloração mais acinzentada.

3 BLACK MARBLE GALLERY
Tem armadilhas novas no piso e cenário puxando mais para o verde escuro.

4 REVERSE OUTER WALL
Os tijolos agora apresentam uma pigmentação avermelhada.

5 FORBIDDEN LIBRARY
O piso e as estantes receberam uma aura levemente azulada.

6 REVERSE CLOCK TOWER
Predominam tons de vinho nas áreas abertas e na Torre do Relógio.

7 REVERSE CAVERNS
As cavernas ficaram mais avermelhadas e da cachoeira cai água para cima.

8 ANTI-CHAPEL
A aura azulada da Forbidden Library também se nota aqui.

9 REVERSE KEEP
Não muda nada na primeira área a ser visitada no castelo invertido.

10 DEATH WING'S LAIR
Os corredores desta vez ostentam uma aparência arroxeada.

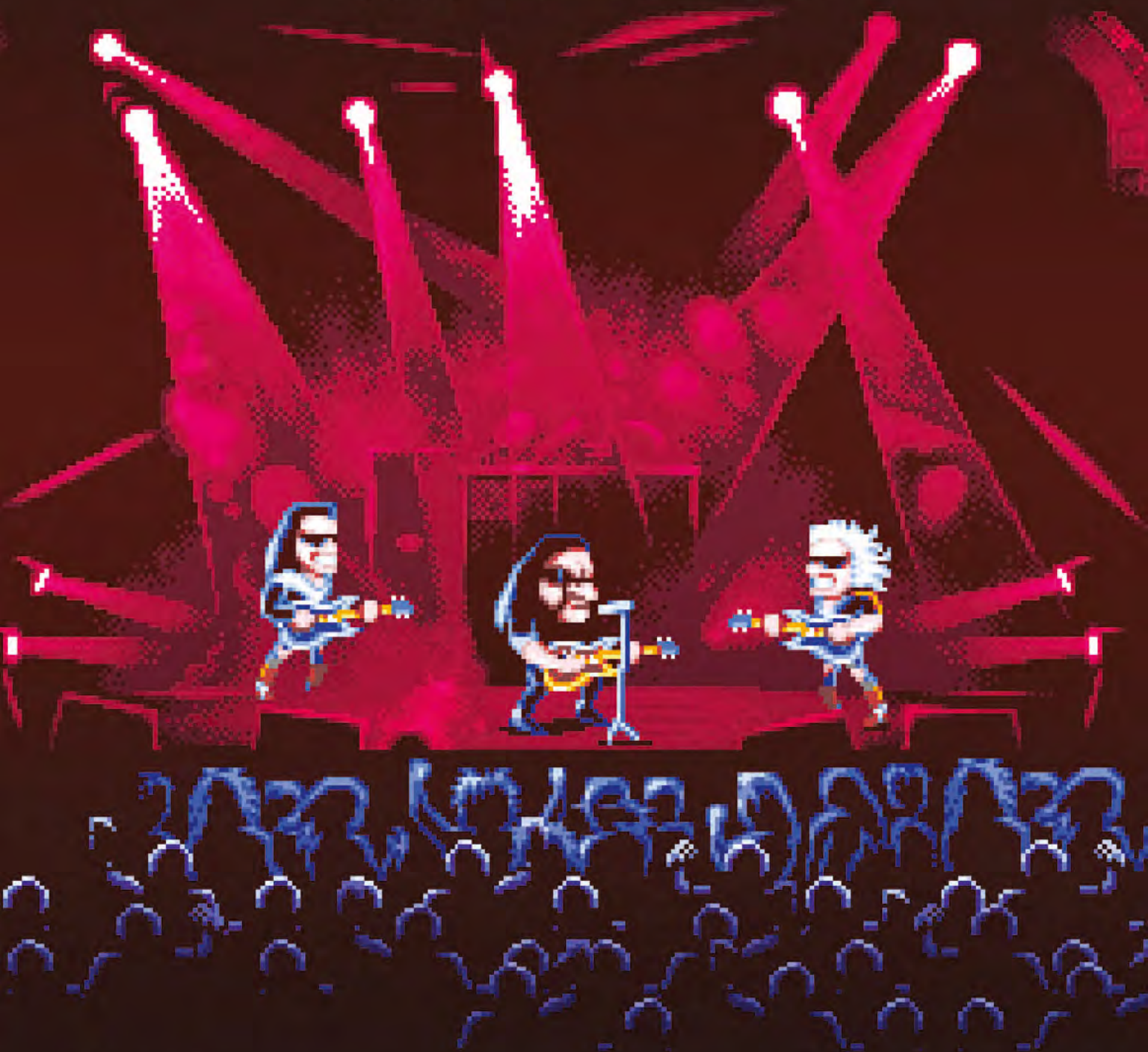
11 REVERSE COLOSSEUM
O clima é ainda mais tenso com o vermelho predominante.

12 CAVE
Azul, muito mais azul: é como as grutas ficaram de cabeça para baixo.

13 FLOATING CATACOMBS
Com ênfase no vermelhão, agora há gelo onde havia lava.

14 HELL GARDEN*
Sem grandes mudanças em relação à contraparte convencional da área.

15 SOUL PRISON*
Antes vermelho, o fundo da prisão passa a ser azul.

PIXELS NO PALCO

Quando astros da música aceitam fazer turnês nos videogames, o resultado pode ser um trauma para suas carreiras (e para os fãs)

Por Rafael Fernandes

Atualmente é comum a interação entre a música e os videogames. É uma via de duas mãos, em que estúdios usam faixas de artistas famosos para turbinar os seus jogos e artistas alcançam um novo público ao participarem de games musicais. Todos lucram e os dois mercados se aquecem. Mas houve outra época, em que essas parcerias iam muito além do licenciamento de músicas e transformavam astros em pixels. A ideia não demorou para surgir e veio no início da história dos videogames, produzindo resultados improváveis. Afinal de contas, dificilmente faz sentido usar uma banda famosa como tema de um jogo. É o caso dos títulos que escolhemos aqui, repletos de fortes pagações de mico. Se você é fã de algum artista presente nas próximas páginas, seja forte.

JOURNEY ESCAPE

Estrelando Journey • **Ano** 1982 • **Publicação** Data Age • **Desenvolvimento** Data Age • **Plataforma** Atari 2600

Em 1982, a Atari estava no topo do mundo. A banda Journey também, com o disco *Escape* (1981) no primeiro lugar das paradas de sucesso. Em meio a muitas ideias de aproveitar essa fama, veio o lampejo de criar um jogo para a banda no videogame do momento.

Em um dos primeiros casos de licenciamento de um ícone da cultura pop para o universo dos games, o cartucho mostrava a cilada de um empreendimento do tipo. *Journey Escape* não faz sentido algum: após o término de um show da banda, o objetivo é conduzir cada um dos integrantes até a nave espacial que levará à próxima apresentação da turnê.

Tietagem e fanatismo fielmente reproduzidos

O jogador recebe US$ 50 mil e deve evitar perder essa grana ao desviar de obstáculos, como fotógrafos, publicitários chatos e muitas groupies, fãs fanáticas e cheias de amor para dar. É difícil entender por que elas são um obstáculo, ainda mais quando são representadas por corações com pernas. Entre os aliados que dão bonificações, outra bizarrice: sprites de aliens caracterizam os roadies, ajudantes que oferecem invencibilidade por tempo limitado; e o empresário da banda, que adianta US$ 9.990 de bônus, é representado pelo mascote do Ki-Suco. Hein!?

Da banda Journey, a única coisa reconhecível no cartucho é a introdução de "Don´t Stop Believing", que se torna muito repetitiva após um certo tempo (é uma música bacana e que os jovens de hoje acreditam que foi criada pelo seriado *Glee*).

É impossível reconhecer qual membro do grupo está em ação, a não ser pelas pequenas iniciais que representam os nomes de cada um, localizada no topo da tela. *Journey Escape* não oferece mais do que isso.

Uma jornada sem sentido pelo mundo do faz de conta

Ainda que não dê para cobrar peripécias técnicas de um jogo feito para Atari 2600, é decepcionante ver um game genérico que poderia ser de qualquer outro tema.

A campanha publicitária envolveu a banda. Os caras eram novinhos... Nós também éramos

JOURNEY

★★★☆☆

Estrelando Journey • **Ano** 1983 • **Publicação** Bally Midway • **Desenvolvimento** Bally Midway • **Plataforma** Arcade

Ainda no rastro do sucesso de Journey, a Bally Midway lançou um jogo criativo em 1983 com uma tecnologia inovadora para a época, que permitia usar fotos digitalizadas para fazer os sprites do jogo. A técnica, criada por Ralph Baer, originalmente seria utilizada em um fliperama com uma câmera digital acoplada que, ao fotografar o rosto do jogador, digitalizaria a imagem e colocaria no avatar do game.

O problema foi a inocência de não prever que jogadores sem noção prefeririam que outras áreas do corpo fossem fotografadas em vez do rosto. No teste da máquina com o público, não demorou para um infeliz cogitar a ideia de arriar as calças para que a câmera capturasse suas partes íntimas, colocando os planos de um game assim por água abaixo.

As bandas de rock e a mania de viajar em veículos amarelos

Só se esqueceram de colocar cores nos rostos dos músicos

As ideias originais podem ter sido abortadas, mas a tecnologia foi reciclada para usar fotos dos artistas na composição de personagens. Pelo menos agora ninguém podia dizer que eles eram irreconhecíveis. Cada membro da banda ganhou sua fase, com o objetivo de resgatar o seu respectivo instrumento que foi roubado pelas "groupoids" – esses caras tinham algum trauma com fãs dedicadas.

Cada estágio tem sua própria mecânica e oferece uma variedade muito bacana além do estilo de plataforma tradicional. A trilha sonora conta com arranjos em chiptune das músicas famosas do grupo, e um tocador de fita K7 ligado ao fliperama reproduzia um trecho da canção "Separate Ways (Worlds Apart)" na fase bônus final, quando todos recuperam seus instrumentos e a banda se apresenta em um show ao vivo.

Inspirado no álbum Frontiers, *Journey* é um jogo muito louco, digno de uma viagem de alguém que toma energéticos demais no café da manhã. Mesmo assim, é interessante – se comparado ao jogo de Atari 2600, é uma obra de arte, principalmente devido aos inovadores gráficos digitalizados. Aliás, ao que parece, a tecnologia criou um verdadeiro monstro na Midway, como veremos com o game da página ao lado.

A fonte usada no pôster de *Journey* lembra a do Odyssey

COREANAS CANTORAS E SKATISTAS

Tony Hawk's Pro Skater 2 foi imensamente popular em sua época, estabeleceu padrões para os jogos de skate e difundiu mais a cultura desse esporte radical. Não é à toa que o jogo foi parcialmente revitalizado em HD, junto com o primeiro jogo da série, para PlayStation 3 e Xbox 360.

Porém, por mais que a febre do skate tenha sido enorme, o Oriente não tinha tanto interesse pelo jogo. A fim de mudar isso, a Activision colocou extras nas adaptações para o mercado asiático. Na Coreia do Sul veio a maior surpresa: o jogo tem a participação do FIN.K.L., grupo de garotas que fez muito sucesso na época. Não só é possível controlar as integrantes Lee Hyori, Ock Joo Hyun, Lee Jin e Sung Yu Ri, como a trilha é repleta de músicas da banda. Essa versão coreana, de nome *Tony Hawk´s Pro Skater 2 (feat FIN.K.L.)*, foi lançada apenas para PC e é muito difícil de encontrar.

REVOLUTION X

Estrelando Aerosmith • **Ano** 1994 • **Publicação** Midway • **Desenvolvimento** Midway
Plataforma de origem Arcade • **Versões** SNES, Mega Drive, PlayStation, Saturn e PC

Não existe empresa que mais tenha aproveitado os anos 90 como a Midway. Com seus jogos populares e influentes que infestavam os fliperamas, aproveitando a tecnologia de gráficos digitalizados de pessoas e objetos reais, a companhia ofereceu um verdadeiro retrato da "Geração X" – que, aliás, seria o título original do game, até descobrirem que o nome já estava registrado pela Marvel. Época que não parece tão distante quanto as décadas de 70 e 80, nas quais a banda Aerosmith experimentou o ápice com clássicos como "Walk this Way", "Toys in the Attic",

Nada de revolução, só a grande vergonha foi conquistada aqui

"Dream On" e vários outros. Ainda no auge em 1993, com o álbum Get a Grip vendendo em tudo quanto é lugar, a banda de rock americana foi convidada pela Midway para estrelar, ou melhor, salvar um tedioso e frustrante jogo de tiro.

A ideia inicial era criar uma adaptação de *Jurassic Park*, mas a Midway perdeu o licenciamento do filme para a Sega e decidiu recorrer à banda para entrar em uma variação maltrapilha de *Terminator 2: The Arcade Game* (lançado em 1991 para os fliperamas e que usou pela primeira vez a engine e placa-mãe recicladas para o arcade de *Revolution X*).

Com a troca dos dinossauros pelos roqueiros, o contexto do jogo deveria ser adaptado. Talvez seja por isso que não faça sentido algum. Em um futuro nem um pouco distante, situado em 1996, o governo corrupto junto com forças militares privadas conquistou o mundo, criando a NON (Nação da Nova Ordem).

GIVE IN.

GIVE UP.

Sob o comando da sexy e letal Helga (a "talentosíssima" atriz e modelo Kerri Hoskins, a Sonya Blade em *Mortal Kombat 3*), a organização declarou guerra à juventude, banindo todas as formas de entretenimento, como música, televisão e os videogames. Ah, eles sequestraram o Aerosmith no meio dessa zona toda.

A meta é atirar CDs em tudo que aparece pela frente, resgatar a banda e derrotar Helga, em cinco fases tortuosas em que os inimigos não param de vir, e os chefes são um tédio para matar. Com essa dificuldade exagerada, o jogo nem mesmo garante o melhor final: para tal, é preciso salvar do perigo cada membro da banda escondido nos cenários. Feito isso, após terminar o jogo, o Aerosmith faz uma pequena apresentação. Então, além de ter que lidar com hordas de inimigos insuportáveis, o jogador tem de se preocupar em atirar no cenário inteiro para revelar os integrantes da banda? Parabéns, Midway!

As telas representam bem a ação do jogo: pura repetição

E os caras vestidos de abelha? Credo! E esses decotes? Uhu!!!

Falando na produtora, a empresa tinha a mania de pegar seus arcades e converter para tudo quanto é console, obtendo resultados medíocres. E foi isso o que matou *Revolution X*. Muito devido ao fato de que as máquinas eram disponibilizadas nos locais da turnê da banda, a versão original até teve certo sucesso, apesar das falhas. Mas, nas adaptações para consoles, os problemas eram ainda mais gritantes: com gráficos horrendos e áudio sofrível, as versões de Mega Drive e SNES fracassaram; já no PC, Saturn e PlayStation, tudo é mais pixelado, sem falar nas travadas de carregamento que surgiam no meio do jogo. Assim a Midway desistiu de convidar outros grupos musicais para estrelar jogos, como o Public Enemy, cogitado segundo rumores da época. Ufa!

Disfarçada de morena, quem ia perceber que ela é a Sonya de *MK3*?

SPICE WORLD

Estrelando Spice Girls • **Ano** 1998 • **Publicação** SCEA• **Desenvolvimento** Psygnosis • **Plataforma** PlayStation

É difícil entender as razões por trás da existência desse jogo. Mesmo lançado em 1998, durante os 15 minutos de fama das garotas do momento, não há motivo para a Psygnosis ter topado isso. O sucesso de *PaRappa The Rapper* no ano anterior impulsionou a febre dos jogos musicais, e *Spice World* seria a tentativa de embarcar no bonde.

A premissa é a de escolher uma das Spice Girls, desenhadas no estilo Super Deformed (ou seja, baixinhas com um cabeção gigantesco) e remixar algumas de suas canções ao sequenciar 16 compassos diferentes das faixas, ensaiar os passos do remix, bolar uma coreografia e, logo depois, no modo TV Studio, assistir ao resultado controlando os vários ângulos de câmera. Apontando assim já dá para entender que é um jogo que nada tem de jogo.

O visual simpático tenta camuflar muitas ideias ruins

Porém, a Psygnosis fez questão de executá-lo da pior forma possível, como se *Spice World* fosse um título desenvolvido por estagiários despreparados da empresa. É impossível remixar as músicas de maneira coerente; os ensaios são um tédio, assim como as coreografias; e o TV Studio é uma verdadeira perda de tempo. Para encher linguiça, há uma seção chamada Spice Network, que inclui várias entrevistas em vídeo (granulado e pixelado) com todas as integrantes do grupo, além de registros improváveis, como o encontro das Spice Girls com Nelson Mandela (!), então presidente da África do Sul, e a beliscadinha de Geri Halliwell no traseiro do Príncipe Charles (!!!). Fora isso, há perguntas fúteis que parecem ter sido copiadas dos caderninhos de fãs colegiais: "Como vocês conseguem dançar com esses sapatos?", "Qual foi a pergunta mais estúpida feita em uma entrevista?" ou "Qual foi o momento mais embaraçoso da carreira de vocês?". Estamos com a resposta na ponta da língua...

Ahhh! O refrão chiclete "If you wanna be my lover" voltou às nossas cabeças!!!

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Estrelando Wu-Tang • **Ano** 1999 • **Publicação** Activision • **Desenvolvimento** Paradox Entertainment • **Plataformas** PlayStation

Era uma vez *Thrill Kill*. O jogo da Paradox prometia revolucionar o gênero de luta com seus duelos entre quatro jogadores e, com sua violência exagerada, roubar o posto de *Mortal Kombat* como o título mais controverso de todos. Até que a Virgin Interactive, que iria publicar o jogo, foi comprada pela Eletronic Arts, que, pela ética, recusou-se a lançar algo com um conteúdo tão impróprio. *Thrill Kill* não veria a luz do dia, ao menos nunca de forma oficial.

Mas nem tudo estava perdido. O conceito de design do game, assim como sua engine e a sua violência, foram reciclados para um título distribuído então pela Activision e estrelado pela galera do Wu-Tang Clan, grupo de Hip Hop formado no início dos anos 90 por diversos membros, como Masta Killa, U-God, Method Man e o líder RZA. A história é mero paliativo: Mestre Xin, o último conhecedor da disciplina Wu-Tang de Kung Fu, é sequestrado pelo vilão Mong Zhu, que quer saber mais sobre a milenar arte marcial. Os discípulos de Xin devem resgatar o mestre e derrotar Mong Zhu em batalhas sangrentas que, como em *Thrill Kill*, podem reunir quatro lutadores em uma mesma arena, com direito ao uso de fatalities bem criativos (mais do que os do *Mortal Kombat* daquela época). O problema é que o PlayStation não aguentava tanta anarquia e os gráficos medianos sofriam vários problemas de câmera lenta e de queda na taxa de frames, atrapalhando o ritmo do jogo, principalmente nas lutas de quatro pessoas. A trilha sonora tem várias composições originais e é mediana. Em contrapartida, ela pode ser reproduzida em CD Player – coloque direto na faixa 2 ou vai ficar surdo quando o aparelho de som tentar reproduzir a faixa referente aos dados do jogo.

Pancadaria em grupo = lentidão no processamento

Ah, as mãos quadradas típicas do 3D em seus primórdios...

MOTÖRHEAD

Estrelando Motörhead • **Ano** 1998 • **Publicação** Kaitsu Soft. • **Desenvolvimento** Virgin • **Plataformas** Amiga e Atari ST

Pense em *Golden Axe*. Troque o bárbaro Ax Battler pelo vocalista e baixista Ian "Lemmy" Kilmister, e os ataques com espada são substituídos por guitarradas, socos, pontapés e baforadas de whisky. Esse é *Motörhead*, jogo da lendária banda de Heavy Metal – não confundir com *Motorhead*, corrida futurista lançada para PlayStation em 1998, sem relação alguma com o grupo musical.

A criatividade e o humor são os pontos fortes. Na história, os membros da banda headbanger foram sequestrados por fãs de outros estilos musicais. Assim, o líder Lemmy deve resgatá-los em cada um dos locais onde eles estariam reunidos, representando cada mapa do jogo. Os rappers, por exemplo, estão estabelecidos nos becos e em ruas estreitas da cidade; os punks largadões vivem no ferro-velho; os góticos ficam na igreja; os japoneses, adivinhe, na "Karaokelândia". São seis fases e estágios bônus caracterizados por um festival de estereótipos musicais que seriam impensáveis no cenário politicamente correto atual. Impossível não rir dos personagens e da trilha sonora brega, acompanhando o estilo das localidades do jogo.

Estereótipos de fãs de outros gêneros musicais são os vilões

Lemmy em sua missão de chutar bundas e vomitar whisky

Falando no som, o primeiro defeito surge aí: não há uma canção sequer do Motörhead. O licenciamento da banda foi combinado com Lemmy e não com as gravadoras que possuíam os direitos sobre as músicas, então só a marca Motörhead foi usada. Por isso, a trilha sonora deu lugar a composições originais bacanas, porém enjoativas.

O controle não é agradável e a curta duração do jogo são os pontos negativos, mas não atrapalham o bom humor.

O REI DO POP

A primeira edição da OLD!Gamer relembrou jogos que contaram com a participação de Michael Jackson. Sem dúvida, o homem que soltava purpurina mágica pelas mãos é um dos artistas musicais mais presentes no universo dos games, muito devido ao fato de que ele foi um jogador empenhado.

Entre os jogos em que estrelou, o mais notável é *Moonwalker*, arcade da Sega lançado em 1989 e baseado no filme homônimo que esteve em cartaz nos cinemas no ano anterior. O game recebeu uma adaptação livre para o Mega Drive e para vários outros consoles e computadores pessoais da época.

A relação do cantor com a Sega era muito próxima, a ponto de a empresa assinar um contrato com MJ para que produzissem mais jogos juntos. Infelizmente, a parceria foi infrutífera e, apesar do envolvimento parcial na trilha sonora de *Sonic 3*, não houve colaborações relevantes até o declínio da carreira do músico e o consequente fim do contrato. Em 1999, Michael ficou interessado em fazer uma ponta no estilizado *Space Channel 5*, para Dreamcast. Como o jogo estava quase completo àquela altura, sua participação foi mínima, aparecendo como um dos aliens inimigos. Na continuação, *Space Channel 5 Part 2*, Michael tornou-se um dos personagens principais aliados da repórter Ulala.

Em outra participação não tão memorável, Michael esteve em *Ready 2 Rumble Boxing Round 2*, jogo de boxe da Midway lançado em 2000 para Dreamcast, Nintendo 64, PlayStation e PlayStation 2. Emprestando sua voz, aparência e movimentos, MJ foi um lutador secreto entre celebridades, como o jogador de basquete Shaquille O´Neal e o ex-presidente Bill Clinton.

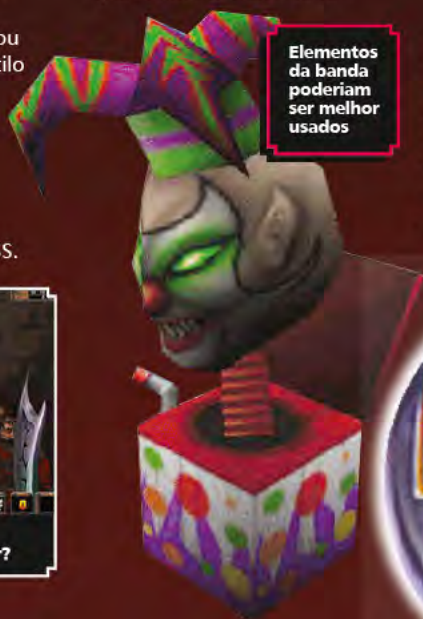
Também há incontáveis jogos que prestaram homenagem ao cantor, seja com referências as suas músicas ou aos clipes. Outros iam mais longe, com personagens caracterizados iguais ao artista, apenas com o nome diferente para evitar processos. É o caso do obscuro arcade *Final Tetris*, com o personagem Mike; e do simulador *Rock Star Ate My Hamster*, lançado em 1988 pela Codemasters para computadores, em que o jogador é um empresário do mercado fonográfico e encontra personagens fictícios baseados em artistas reais. O Rei do Pop é representado por Wacky Jacko, sua versão caricata que ilustra a capa do jogo.

KISS: PSYCHO CIRCUS – THE NIGHTMARE CHILD ★★★☆☆

Estrelando KISS • **Ano** 2000 • **Publicação** Gathering
Desenvolvimento Third Law Interactive • **Plataformas** PC e Dreamcast

Em uma época em que castelos sombrios e armas futuristas ainda eram a cartilha básica dos jogos de tiro, a inclusão de KISS poderia trazer algo de novo e criativo para esse gênero. Afinal de contas, o grupo não é conhecido exatamente pela sutileza ou pela meiguice, e o seu estilo agressivo combina bastante com a atmosfera de algo do tipo. O problema é que, em *Psycho Circus*, há pouco para caracterizar este como um jogo do KISS.

Baseado nos quadrinhos de Todd Macfarlane em vez do álbum de 1998, o título desenvolvido pela Third Law Interactive (formada por dissidentes da Ion Storm, que abandonaram o navio no meio do desenvolvimento de *Daikatana* – sorte deles) mantém as aparições da banda ao mínimo possível. Até mesmo na trilha sonora, que restringia o som do grupo a jukeboxes espalhados pelo cenário.

O desafio, embora seja consistente, é apenas mais do mesmo: navegue pelo cenário, resolva alguns puzzles, mate vários inimigos que aparecem em todos os lugares, o tempo todo. A princípio é divertido, mas enjoa muito rápido e é cansativo até para os padrões da época, saturada de títulos em primeira pessoa com temática semelhante. Apesar disso, o jogo recebeu reviews medianos, e gerou uma conversão não muito boa para Dreamcast, que sofreu cortes nos gráficos, som e no multiplayer online. Junte isso tudo ao controle nada amigável do console da Sega, e o que se tem é um game que se tornou totalmente dispensável. Bom, pelo menos não é tão ruim quanto o game analisado abaixo.

Elementos da banda poderiam ser melhor usados

Parece *Quake*... assim como 90% dos jogos de tiro da época

Como jogos tão simples eram difíceis de controlar?

KISS PINBALL ★☆☆☆☆

Estrelando KISS • **Ano** 2000 • **Publicação** Odi
Desenvolvimento Wildfire Studios • **Plataformas** PC e PlayStation

No final do ano de 2000, a Take Two lançou alguns jogos de baixo orçamento e que eram vendidos por apenas US$10. Conclui-se que, se boa parte da grana foi investida para obter a licença da banda KISS, então sobrou pouco para o resto do jogo, certo? É exatamente o que aconteceu.

KISS Pinball é uma verdadeira atrocidade que nunca deveria ter ocorrido. O pinball virtual pode não parecer tão divertido quanto em uma máquina de verdade, e o jogo não faz nada para contrariar esse conceito – muito pelo contrário. Basicamente, o game dispõe de apenas duas mesas praticamente idênticas, uma trilha sonora repetitiva e gráficos granulados e pouco definidos que ficam piores na versão de PlayStation, que ainda sofre de slowdown quando mais de uma bola está na mesa. Como bem definiu uma análise da época no site Gamespot: "*Kiss Pinball* não serve a proposta alguma. Os fãs do KISS irão se decepcionar por faltar KISS, e os fãs de pinball irão se decepcionar por faltar pinball". Era bem melhor gastar o dinheiro em fichas de um fliperama de verdade – ainda mais na rara máquina real de pinball do KISS, lançada pela Bally em 1978.

É difícil errar ao fazer um jogo de pinball... mas não é impossível

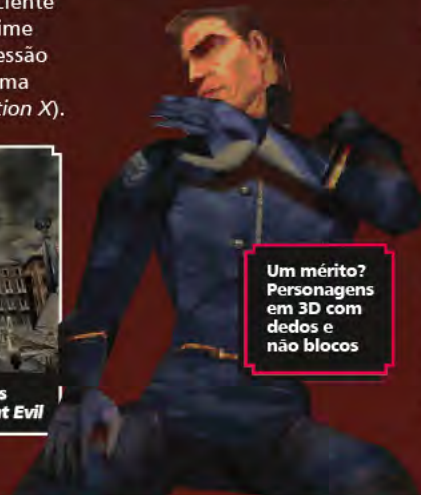
QUEEN: THE EYE

★☆☆☆☆

Estrelando Queen • **Ano** 1998 • **Publicação** Electronic Arts • **Desenvolvimento** Destination Design • **Plataforma** PC

Um experimento que deu muito errado: essa definição cai bem para *Queen: The eYe*, game publicado em 1998 pela Eletronic Arts. O título é um adventure em 3D com cenários pré-renderizados em 2D (tipo *Resident Evil*), situado em um futuro pós-apocalíptico em que a entidade onisciente chamada "The eYe" reprime todas as formas de expressão criativa e cultural (a mesma ideia manjada de *Revolution X*).

Cenários pré-renderizados como no primeiro *Resident Evil*

É interessante constatar que o grupo Queen, apesar de estar no nome do próprio jogo, não aparece em nenhum momento desse adventure. Sua participação foca na trilha sonora, pontuada por vários clássicos da banda em versões editadas ou remixadas, que

Um mérito? Personagens em 3D com dedos e não blocos

A trama lembra passagens da música "We Will Rock You"

delimitam uma atmosfera curiosa: afinal de contas, nem sempre as músicas da banda combinam perfeitamente com os cenários distópicos.

Os gráficos ultrapassados e a dublagem lamentável refletem o longo e confuso tempo de desenvolvimento de *Queen: The eYe* – quando foi lançado, já estava obsoleto frente à evolução natural do gênero. Sem falar no ritmo lento em excesso do jogo.

Felizmente, os cinco CDs do jogo podem ser reproduzidos em um aparelho de som para ouvir os arranjos exclusivos das músicas da banda, sem a necessidade de jogar para ouvi-las. Por essa razão, o game é considerado um item de colecionador, além, é claro, da escassez de cópias existentes devido ao fracasso nas vendas. Esse foi um projeto muito ambicioso que se perdeu no meio do caminho.

Há arenas com batalhas contra guerreiros chamados Watchers

ED HUNTER

★★☆☆☆

Estrelando Iron Maiden • **Ano** 1999 • **Publicação** EMI Records • **Desenvolvimento** Synthetic Dimensions • **Plataforma** PC

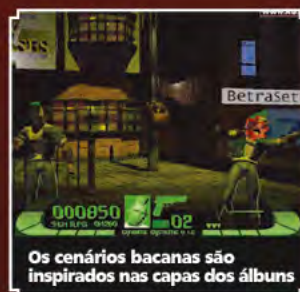
Ed Hunter é mais um presente para os fãs de Iron Maiden do que um projeto destinado ao grande público. Para começar, o jogo acompanha dois CDs com uma compilação de grandes sucessos do Iron Maiden, escolhidos a dedo pelos fãs na Internet. Existe algo mais bonito do que isso?

O título é um rail shooter bacana (jogo de tiro com controle só da mira) no qual objetivo é resgatar

Quem teve a coragem de sequestrar um mascote tão singelo?

Eddie, o mascote da banda, passando por cenários inspirados nas capas dos álbuns do Iron.

O problema é que, assim como a maioria dos jogos do gênero, *Ed Hunter* é vítima da mesmice. Os estágios são consideravelmente longos e consistem em apenas atirar em tudo que se move. Até a trilha sonora, composta pelas músicas do grupo presentes na

O jogo não é grande coisa, mas fica estiloso na prateleira

Os cenários bacanas são inspirados nas capas dos álbuns

compilação, fica enjoativa após a repetição exagerada das faixas – a não ser, é claro, que você seja um fã tão dedicado a ponto de ouvir a mesma música inúmeras vezes. E esse é definitivamente o público para o qual o jogo foi pensado, sem nada de muito especial para atrair os jogadores comuns.

RAP JAM: VOLUME ONE

★☆☆☆☆

Estrelando Public Enemy, Queen Latifah, House of Pain e vários outros artistas de rap e hip-hop
Ano 1994 • **Publicação** Motown Games • **Desenvolvimento** 64WD Creation • **Plataforma** SNES

Uma ideia ruim e executada de forma pior ainda. Esse é o hediondo *Rap Jam: Volume One*, um dos piores jogos lançados para Super Nintendo. Tentando embarcar no sucesso de *NBA Jam*, alguém pensou em reunir vários músicos da cena rap e hip-hop em um jogo de basquete com uma pegada arcade, com pulos que desafiam a gravidade e a possibilidade de socar e empurrar o adversário sem ser penalizado. Mas faltam palavras para descrever quanto *Rap Jam* falha em todos os aspectos (não se deram nem ao trabalho de criar um nome diferente da sua inspiração).

Pense no pior controle de todos os tempos. Agora dobre

Os sprites dos artistas em campo são irreconhecíveis, a movimentação da tela é travada a ponto de dificultar a compreensão do que se passa e os controles são uma tortura muito cruel para o jogador. Para enterrar de vez, não há músicas durante as partidas. Como é um jogo estrelado por artistas da cena musical, o mínimo que se espera é que pelo menos a trilha sonora seja aproveitada para divulgar os artistas representados. No entanto, a trilha só aparece nos menus, dando lugar aos sons ambientes e terríveis efeitos sonoros na quadra.

O mais curioso é que ninguém se tocou que este era um jogo terrível e acrescentou o subtítulo "Volume One" ao nome. Só os deuses sabem o que fariam em um possível "Volume 2"... Um jogo de tênis entre metaleiros? Hóquei entre cantores pop? Ou uma partida de futebol entre funkeiros? Ainda bem que fomos poupados disso.

Enquanto um jogador corre, todos assistem. Ânimo, povo!

VINIL DE DADOS

Se as estrelas da música podem ser inseridas nos games, os jogos também podem entrar nos álbuns musicais. Isso aconteceu nos anos 80, e não com a tecnologia multimídia dos CDs, mas nos LPs. Parte desses jogos foi desenvolvida para o computador ZX Spectrum, que usava fitas K7 para armazenar e carregar os aplicativos. O game era programado e os dados eram convertidos em sinais sonoros. No processo de masterização, esses dados eram transferidos como uma faixa do LP, geralmente a última, separada do resto do disco com uma trava para evitar acidentes. O jogador tinha que gravar o som em uma fita K7 e reproduzir no Spectrum, um procedimento pouco prático.

Os jogos iam de medianos a intragáveis até chegarem aos ofensivos, de tão ruins. Entre os horrendos e conhecidos, *Flying Train* é um dos mais notáveis. Presente no lado B do compacto "Camouflage 7", de Chris Sievey, o jogo foi programado pelo próprio músico e consistia em pousar um vagão de trem em cima do carrilho (!?). Chris ainda programou "The Biz", um simulador em texto da indústria fonográfica, que está na versão cassete do single "I´m in Love With the Girl at the Manchester Virgin Megastore Checkout Desk", da banda Freshies. Humor britânico é assim mesmo.

Já *The Shaky Game*, do roqueiro Shakin' Steves, fazia mais sentido, apesar de ser tão ruim quanto o exemplo anterior. O jogo veio no lado B do single "This Ole House" (o primeiro do cantor a chegar ao topo das paradas no Reino Unido) e no final do segundo lado do disco "The Bob Won´t Stop", e consistia em dirigir o carro de Stevens por um

labirinto, evitando entrar no caminho dos morcegos. Bem interessante – só que ao contrário.

Mas o prêmio de game de vinil mais infame de todos vai para "The Thompson Twins Adventure Game", lançado em um disco dedicado apenas a ele, um tremento desperdício. E qual não deve ter sido a frustração de quem teve o trabalho de gravar o bolachão em uma fita e descobrir que era uma porcaria. O game é um adventure em texto estrelado pelos Thompsons Twins, banda new wave britânica de considerável sucesso nos anos 80 e que acabou em 1993. O objetivo era vagar por diversos cenários à procura de itens para um médico, mas o problema é que vários dos locais eram becos sem saída, sem possibilidade de voltar. Além disso, os personagens podiam comer os itens e isso fazia com que não pudessem ser usados nos momentos em que eles fossem requisitados. Basicamente, um verdadeiro show de game design de baixa qualidade, notável apenas pelo fato de que o jogador podia matar todos os personagens ao ordenar que eles nadassem, no cenário da praia.

O rapper do grupo Onyx fez cara de quem jogou e não gostou

MAKE MY VIDEO

Estrelando INXS, Kris Kross, Marky Mark and The Funky Bunch e C&C Music Factory • **Ano** 1992
Publicação Sony Imagesoft • **Desenvolvimento** Digital Pictures • **Plataforma** Sega CD

FMV. Três letrinhas que, juntas, são suficientes para torcer o nariz daqueles que nunca acreditaram na proposta do Full Motion Video. Essa técnica foi anunciada como uma revolução para os jogos e é vista hoje como um desperdício de talento e dinheiro – tanto dos consumidores, quanto dos desenvolvedores. Culturalmente, porém, os jogos em FMV são joias dos anos 90, época em que todo mundo queria ser "multimídia" mesmo sem oferecer qualidade técnica alguma. Isso define bem a série *Make My Video*.

Marcos Mion deveria julgar os clipes criados no game

Desenvolvido pela Digital Pictures, empresa responsável por outras pérolas em FMV como *Night Trap* e *Double Switch*, o jogo permitia realizar o sonho de 0,0001% dos jogadores: o de ter o controle de editar videoclipes cafonas com resolução de imagem tão baixa que tornavam a internet discada um artigo de luxo.

O jogo dá três trilhas de vídeo diferentes e alguns efeitos para o jogador alternar conforme a música rola. Isso para, após terminá-la, conferir o resultado da edição. O problema é que muitas das imagens (várias delas retiradas de desenhos e filmes antigos, de domínio público) não fazem sentido algum com a música ou entre si próprias, então o resultado final sempre será incoerente. Sem falar que é impossível enxergá-las devido ao espaço diminuto que elas ocupam na tela, tornando a experiência algo intragável.

Mesmo para os fãs de um desses músicos, *Make My Video* é uma decepção: afinal de contas, é difícil enxergar o seu artista favorito enquanto ele disputa espaço entre pixels estourados em um retângulo que ocupa apenas ¼ da tela.

CRÜE BALL

Estrelando Mötley Crue • **Ano** 1992 • **Publicação** NuFX • **Desenvolvimento** Eletronic Arts • **Plataforma** Mega Drive

O pinball virtual demoníaco da banda Mötley Crue é interessante. E, na verdade, ninguém pensava que o game seria estrelado por eles. Concebido por criadores de máquinas reais de pinball (pelo menos é disso que o manual de instruções do cartucho se orgulha bastante), o jogo foi feito para usar a licença de Headbanger's Ball, um programa de Heavy Metal produzido pela MTV. Mas a emissora acabou rejeitando a proposta de associar a atração ao videogame, e tudo o que sobrou então foi o grupo americano que, apesar de ter tido seu auge na década de 80 e no início dos anos 90, estava enfrentando um certo declínio naquele momento. Nada que afetasse a (pouca) diversão de *Crüe Ball*, que tem como trilha sonora os maiores sucessos da banda, como "Dr. Feelgood", "Live Wire" e "Home Sweet Home", claro, em novas versões sintetizadas pelo estridente chip sonoro do Mega Drive.

Infelizmente, a participação da banda está restrita apenas a isso, com uma ilustração ou outra nos

Mesas de pinball sem detalhes ou ligações temas da banda

menus e nas mesas de jogo, que são um pouco sem graça devido à ausência de detalhes gráficos. Dá a impressão de que muita coisa foi removida quando a licença do programa da MTV deixou de ser uma opção.

Por isso, pode-se dizer que o jogo cai na mesma armadilha do *Kiss Pinball*: fãs da banda não irão se satisfazer com a inexpressividade do jogo, e nem os de pinball vão gostar da física, com uma bolinha leve até demais, sem viajar pela mesa com muita velocidade. Altamente dispensável, e faz apenas refletir como que o jogo seria caso tudo ocorresse como planejado – mesmo que talvez não tivesse feito muita diferença.

Acordar a vizinhança de noite com o sonzão é querer ser xingado

NARC

Arcade com processador 32-bit e gráficos digitalizados: o combate ao narcotráfico à frente de seu tempo

Por Alexei Barros

- **Ano** 1988
- **Publicação** Williams
- **Desenvolvimento** Williams
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** NES, Amiga, Commodore 64, Atari ST, Amstrad CPC e ZX Spectrum

"Vencedores não usam drogas." Esse slogan marcou as aberturas dos arcades no final dos anos 80 e início dos 90. Cunhada pelo então diretor do FBI, William S. Sessions, a frase procurava conscientizar os jogadores das casas de fliperama sobre a armadilha dos entorpecentes.

Porém, nos mesmos locais, havia dois justiceiros que buscavam eliminar o mal pela raiz e combatiam o crime vestindo calça jeans, capacete e colete a prova de balas. Em uma mão, uma metralhadora. Na outra, um lança-mísseis. Eles são os protagonistas de *NARC*, o "jogo que apenas a Williams teve coragem de fazer", como a empresa se gabava no pôster de divulgação do arcade.

ATORES EM VEZ DE ILUSTRADORES

Um elemento peculiar de *NARC* é sua data de lançamento: 1988. Não que a estética adotada desminta a idade. É que o jogo adianta as tendências dos anos 90: violência, humor exagerado e gráficos digitalizados. Uma sensação que nos leva a imaginar

Corpos em chamas: o retrato da violência sem noção

Vazio, o metrô já é o completo caos. Imagine quando lotado

que *NARC* foi feito por um cara inexperiente, com a cabeça no futuro e com muitas ideias malucas. Não foi bem assim.

Eugene Jarvis é um desses designers de jogos das antigas; das antigas mesmo, do início da década de 80. Com Larry DeMar, Jarvis criou *Defender* (1980) e *Robotron: 2084* (1982), clássicos fundamentais da chamada era de ouro dos arcades, tempos felizes com jogadores entusiasmados e altos lucros das produtoras. Uma fartura interrompida pelo fatality do Crash de 1983. Nesse período caótico, Jarvis se afastou dos games e deu continuidade à vida acadêmica. Conseguiu seu MBA pela Stanford University em 1986 e viu o renascimento dos videogames com o NES. Jarvis decidiu regressar à área dos jogos eletrônicos, atraído pela promessa de avanços nos arcades.

Na época, os jogos evoluíram graficamente e, com isso, exigiam mais quadros de animação e mais pessoas para botar a mão na massa. Os japoneses estavam à frente dos ocidentais e faziam arcades com sprites desenhados mais detalhados, caprichados e bem animados. "Os animadores japoneses simplesmente estavam nos destruindo", revela Jarvis à revista britânica Edge, edição #193. A ascensão do Oriente fez com que ele não pensasse em tentar aperfeiçoar a técnica dominada pelos orientais, mas a refletir sobre o que usar para produzir resultados diferentes. "Em vez de desenhos artificiais, nós podíamos captar a emoção de seres humanos reais. Era a nova tecnologia que poderia revolucionar a indústria", diz. "Não preciso de 3 mil pessoas criando cada pixel, só atores e um fundo verde; então posso fazer um monte de quadros de animação todos os dias."

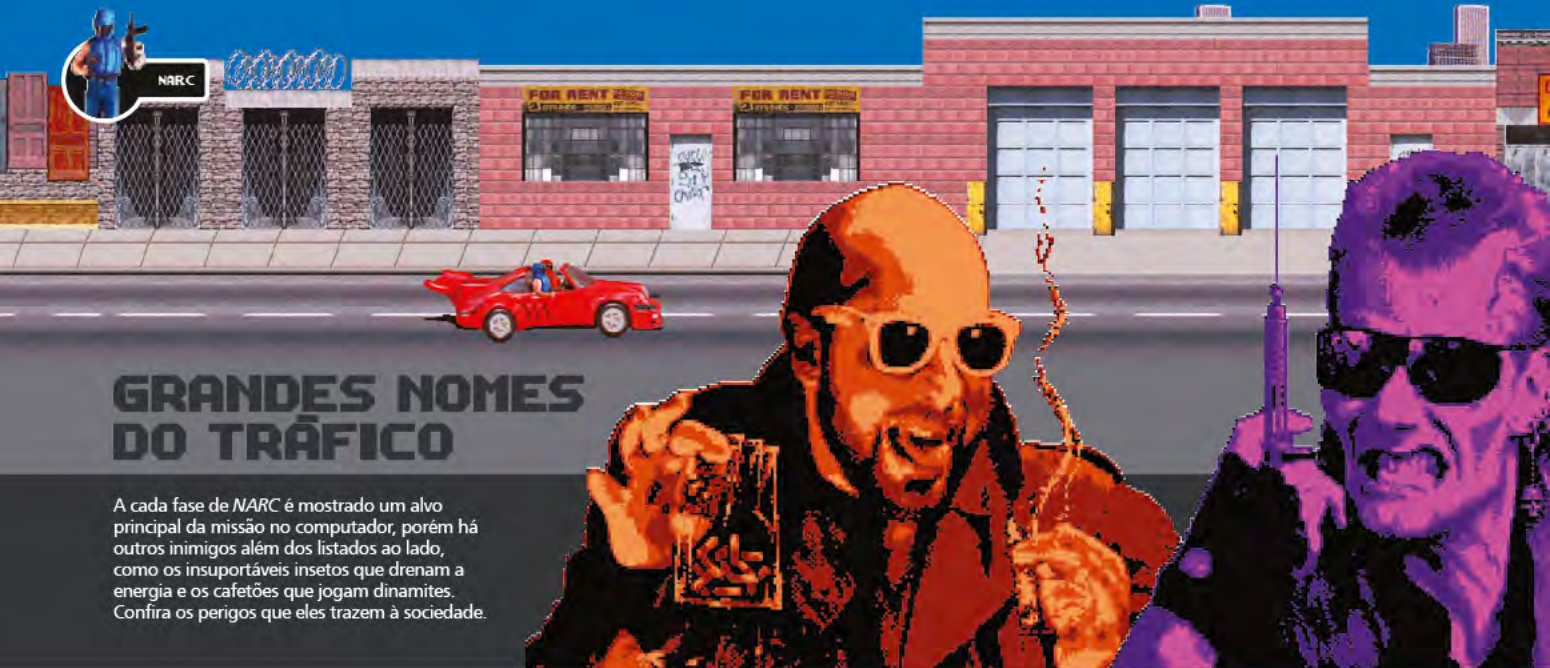
O risco desse estilo gráfico são os imprevistos. Para um sprite desenhado ficar bom, o talento é fundamental. Já para um sprite digitalizado, basta a... sorte? "Nós mesmos fizemos os equipamentos de digitalização, e a tecnologia era meio teimosa. Alguns dias as imagens pareciam ótimas e, em outros, você não conseguia nada", fala. Aos poucos a equipe pegou o jeito, na base da tentativa e erro. "Aprendemos todos os truques de Hollywood. Iluminação foi a mais importante: ilumine um personagem de frente e ele ficará achatado e branco. Coloque-o no jogo e vai parecer uma panqueca", comenta. Ideias absurdas foram usadas para evitar as chamadas panquecas: "Passamos farinha na frente das calças de modo que o topo do vinco da roupa ficasse branco. Com isso, o efeito dimensional ficou muito legal." Repare nas manchas brancas nas coxas de Max Force (o policial de azul) na página à esquerda. Esperto!

O processo de digitalização ainda era novidade, e o time de produção pecou pelo excesso. "Fizemos algumas coisas bem estúpidas. Usamos 256 cores por personagem e só depois descobrimos que 64 já estaria ótimo: não dá para perceber a diferença. Nós nos apaixonamos pela tecnologia e acabamos nos empolgando", explica Jarvis.

Aliás, essa equipe, formada

Uma matilha aterroriza os policiais no laboratório

por cerca de sete pessoas, servia como contraponto para o tempo de vivência de Jarvis. "Eles eram jovens e inexperientes. Mas com isso ganhamos aquela paixão e a vontade de fazer algo legal. Eles eram como uma banda de rock que acabou de se juntar para tocar em qualquer lugar", elogia.

Parte do imenso entusiasmo foi provocado pelo alto investimento da produtora. "A tecnologia era cara. Mas a Williams estava disposta a tentar a sorte.

GRANDES NOMES DO TRÁFICO

A cada fase de *NARC* é mostrado um alvo principal da missão no computador, porém há outros inimigos além dos listados ao lado, como os insuportáveis insetos que drenam a energia e os cafetões que jogam dinamites. Confira os perigos que eles trazem à sociedade.

DAS LOF GANG
Esses bandidos aparecem às dezenas nas ruas, como ratos no esgoto. São identificados pela mesma descrição: carecas, descalços (!?), de óculos escuros, sem camisa e apenas com um sobretudo que usam para esconder a arma.

DR. SPIKE RUSH
Também encontrados em uma variante roxa, esses doutores parecem cantores de rock dos anos 80, com mullets e óculos escuros. Eles arremessam seringas que deixam o policial imobilizado e perdendo energia.

O negócio de videogames deles tinha ido a zero e essa era a chance de voltar com tudo", lembra. Prova disso é que *NARC* foi o primeiro arcade a usar o processador 32-bit TMS34010, posteriormente adotado por *Mortal Kombat* (1992). Outro aspecto técnico de *NARC* que impressiona é a sua resolução de imagem: 512 x 400. Para a época, essa definição em um monitor de arcade era incomum. Compare com as resoluções de grandes lançamentos daquele ano: *Altered Beast* (320 x 224), *Ghouls'n Ghosts* (384 x 224), *Ninja Gaiden* (256 x 224) e *Super Contra* (288 x 224).

E ainda havia a temática ousada para chamar a atenção em tempos mais inocentes. "Tive alguns amigos próximos que foram ladeira abaixo na dependência de drogas. Eu vi a destruição. Havia essa frustração: como combater as drogas sem tirar as liberdades civis de todo mundo?", justifica.

UNIDOS PELO PODER DA ACCLAIM

Você se lembra desse desenho animado obscuro que passava nas manhãs da Rede Globo na década de 90? Era protagonizado por um grupo de heróis desconexos, entre os quais havia um tomate falante e um jogador de basquete. Apostamos que não. Esse desenho é chamado *Os Poderosos* (no original, *Power Team*). Em comum, os personagens tinham o fato de protagonizarem jogos publicados pela Acclaim: *Kwirk*, do jogo de mesmo nome; Tyrone de *Arch Rivals*; Kuros do *Wizards & Warriors*; *BigFoot* do jogo homônimo; e o nosso Max Force de *NARC* sem capacete. Mr. Big, assim como Spike Rush e Joe Rockhed, apareciam como vilões nas aventuras dessa animação que embarcou no sucesso de *Capitão N: O Mestre dos Jogos*.

Para o inimigo Joe Rockhed, qualquer dia é dia de fúria

NAS ENTRANHAS DO SUBMUNDO

O objetivo de *NARC* foca em desmantelar o sindicato do crime K.R.A.K., chefiado pelo traficante Mr. Big. A tarefa é cumprida com um policial-justiceiro ou dois, o máximo de jogadores permitido pelos gabinetes do arcade. Chegando aos locais de risco de carro vermelho ou de helicóptero, os destemidos Max Force (como já dito, roupa azul) e/ou Hit Man (roupa vermelha) percorrem ruas imundas e ambientes diversos, como uma estação de metrô, um laboratório e uma ponte, para livrar a metrópole dos delinquentes envolvidos no mundo corrompido e lucrativo do narcotráfico. A missão é repassada em uma mensagem no computador Mobile Scanner Unit: "Investigue a Das Lof Gang" ou então "Viaje para o outro lado da cidade". Não é preciso se preocupar caso não tenha conseguido ler o texto. Seguindo pelo cenário, o jogador procura o cartão Safe, encontrado em um ponto da fase ou na posse de um inimigo, para garantir a saída.

Um mistério: como cabe tanta gente no helicóptero?

Há quatro botões, número razoável para um arcade que sempre pede comandos simples. Mas os controles, idênticos para qualquer um dos protagonistas, estão longes de serem complexos. Um botão faz o personagem pular, outro agacha e os dois restantes acionam as armas. O primeiro, utilizado com mais

JOE ROCKHED
Não julgue-os pelos grunhidos e andar desengonçado: eles são capazes de erguer contêineres e arremessá-los na cabeça dos personagens. O mais incrível de tudo: os grandalhões não podem ser atropelados e conseguem parar o veículo como se fossem paredões.

frequência, descarrega projéteis de metralhadora. A munição não é infinita: é possível metralhar à vontade, porém, aos poucos, a velocidade dos disparos diminui com o uso até o total de balas cair para uma unidade, aí a arma torna-se quase uma pistola de tão lentos que são os tiros. Dá para voltar ao normar coletando cartuchos deixados pelos inimigos. O outro botão de ataque é do lança-mísseis, que deve ser reservado para os momentos críticos da missão.

Sem saída: se correr o bicho pega. Se ficar o bicho come

NARC combina a ação do estilo run and gun e a progressão em cenários com profundidade de um beat 'em up, tudo temperado com as piadas escrachadas da Williams e herdadas pela Midway (e que fazem muita falta hoje). O pitoresco rap com as falas do jogo que toca quando o jogador deixa suas iniciais para registrar o high score é uma amostra do bom humor em extinção.

Eventualmente, o personagem pode voltar além do que seria normal em um beat 'em up para coletar os pacotes de narcóticos e os bolos de dinheiro a fim de obter mais pontos. Nem sempre é possível regressar: algumas regiões adjacentes ao ambiente principal não permitem isso, como o metrô no início ou o laboratório com recipientes gigantes de produtos químicos no segundo nível. Dependendo da fase, também há outros tipos de bônus. Na quarta, várias loiras inocentes (que dizem "Uuuh!" assim que o personagem passa perto) podem ser sequestradas pelos palhaços assassinos; uma bonificação é entregue se elas sobreviverem. No quinto estágio, o jogador ganha pontos extras por coletar os vasos de erva.

A maior parte das fases é percorrida a pé; a terceira é particularmente especial por permitir dirigir o Porsche 911 Turbo Carrera vermelho, aquele que aparece na tela-título e é mostrado na introdução de alguns estágios quando os personagens saltam do veículo – mais parece um carrinho de brinquedo, mas ok. Percorrendo a ponte, o carro dispara projéteis ou mísseis semelhantes aos

AS CONVERSÕES DE NARC

O melhor teste do poder gráfico de um arcade é ver quanto as adaptações domésticas perdem da qualidade do jogo original. *NARC* se mostrou muito mais avançado do que os sistemas da época, considerando que os ports surgiram um e até dois anos após o arcade. Acompanhe o que piorou e mudou nas versões para computadores (publicadas pela Ocean) e para NES (programada pela Rare e publicada pela Acclaim).

NES A Acclaim levou tão a sério a campanha antidrogas que o então CEO da empresa, Gregory E. Fischbach, escreveu uma mensagem aos jogadores no manual para reforçar os riscos dos entorpecentes. Ainda assim, as referências explícitas às drogas foram amenizadas: o sindicato K.R.A.K. virou K.W.A.K. para não remeter ao crack, os pacotes de droga são contrabandos não especificados e as seringas parecem dardos. Também fazendo jus à censura da Nintendo of America, as periguetes da quarta fase sumiram. No controle, os comandos são determinados de acordo com o tempo em que se aperta cada botão, como há dois a menos do que no arcade. Com a redução no número de inimigos por tela e sem gráficos digitalizados, *NARC* perdeu o charme em 8-bit, mas é uma adaptação digna e única entre os consoles.

AMIGA Se os inimigos aparecem em maior número do que no NES, a adaptação dos gráficos fica no meio termo indefinido entre o digitalizado e o desenhado. O controle é uma... droga! Para agachar é preciso dar um leve toque no direcional para baixo, e andar agachado exige, em seguida, apertar o direcional para cima. Enfrentar os cachorros assim é desesperador.

AS CONVERSÕES DE NARC (CONTINUAÇÃO)

COMMODORE 64 Os sprites blocados e mal definidos são o preço para o scrolling fluente apresentado por esta versão.

ATARI ST Semelhante à versão do Amiga, este *NARC* apresenta controles tão ruins quanto e, pior, gráficos escurecidos, como se o céu estivesse nublado em todos os ambientes do jogo.

AMSTRAD CPC Obra do estúdio Sales Curve, a adaptação é a pior nos atributos técnicos: jogabilidade lentíssima, gráficos simples e ausência total de efeitos sonoros. Um escândalo de tão ruim.

ZX SPECTRUM Com as limitações do sistema em mente, a Sales Curve fez aqui, em compensação, um milagre: caprichou com gosto no detalhamento de sprites do cenário e dos personagens.

GRANDES NOMES DO TRÁFICO

(CONTINUAÇÃO)

KINKY PINKY
Embora as gargalhadas dos palhaços armados com faca possam ser ouvidas na ponte da terceira fase, é na quarta que eles tornam-se alvo da *NARC* ao sequestrarem as moças inocentes (ou não tão inocentes).

dos personagens e permite atropelar os malfeitores – quase dez anos antes de *Carmageddon* (1997) causar polêmica com atropelamentos. Dá para engatar a marcha ré e até girar a viatura para outra direção, ainda que, no momento da manobra, o automóvel conversível apareça inexplicavelmente com o teto. O para-brisa pode quebrar, e explodir o carro é algo trivial, seja por mísseis ou pela batida violenta em um dos contêineres que bloqueiam a pista. Tanto faz: há vários veículos à disposição do policial na ponte. Ah, como seria legal se houvesse uma fase de helicóptero, que voa no início de certos estágios...

Na hora em que o computador apresenta a missão, o retrato do vilão procurado é exibido, e não há dificuldade alguma em encontrá-lo: o jogador vai se deparar com clones, sósias e irmãos gêmeos dele, isto é, inimigos praticamente idênticos (ou com suas cores alteradas). A repetição diminui sobretudo a partir da terceira fase, na qual os adversários dos estágios anteriores voltam a aparecer e, somados com os novos, dão mais variedade, já que cada um se move e ataca de um jeito distinto. "Como em *Robotron*, cada coisa tem o seu próprio comportamento. Em *NARC*, alguns inimigos querem seguir o jogador, alguns estão tentando conseguir drogas, alguns querem jogar bombas; todos eles têm metas diferentes. Se dá para ter uma variação de cinco ou seis comportamentos, conseguimos um rico ecossistema diferente a cada partida", comenta Jarvis.

Para ser modelo de inimigo em *NARC* não havia restrições. "Nós usamos todo mundo: do cara que trabalhava no corredor até atores profissionais e modelos",

As loiras não são imunes a tiros e podem morrer por acidente

revela. "Dava para ver que esse negócio de usar atores e animais ia ser realmente legal." Espera aí... animais? Também surgem cachorros famintos que exigem que o protagonista se agache para atirar. Os humanos, quando mortos, caem no chão estatelados e até explodem, espalhando corpos carbonizados

SGT. SKYHIGH
Os militares de óculos escuros e faixa na cabeça saem na correria atirando com metralhadoras ou espalhando o terror com lança-chamas, sem medo algum de queimar os vasos de maconha na quinta fase.

HQ POSSE
Os capangas do Mr. Big, que mais parecem gângsteres dos anos 30 pelo chapéu e (de novo) óculos escuros, atacam em grupo, provocando uma chuva de tiros, quase de um shmup.

MR. BIG
O inimigo surge em uma cadeira de rodas motorizada e equipada com uma metralhadora. Após explodi-la três vezes, ainda tem a cabeça robótica, que se revela uma desgraçada caveira no final.

Os vasos são de ganja, mais conhecida como maconha

e restos mortais pelo cenários. Ninguém se atreveu a entrar em atrito com a sociedade protetora dos animais: quando alvejados pelos disparos, os cachorros viram filhotes e fogem, choramingando. Que fofos esses cãezinhos, não? Eugene Jarvis provavelmente não diria isso. "Recebemos dois pitbulls no estúdio e eles começaram a ficar agitados. A gaiola começou a pular e eles estavam se provocando. Eles caminhavam para a câmera, e dava para olhar para a cabeça deles e pensar: 'Isso é mesmo muito grande. Essa coisa pode arrancar o meu braço fora'", relembra. Foram momentos de adrenalina na Williams.

ANTIGOS VÍCIOS

NARC abusa da quantidade de inimigos de uma forma inimaginável para os consoles da época. As fases finais são um verdadeiro pandemônio de palhaços, pitbulls e traficantes em hordas intermináveis – sim, quando uma leva é derrotada, poucos instantes depois já vem outra galera. Os protagonistas do jogo são policiais e não meros assassinos de aluguel: se não for para matar, é possível prender os bandidos (não todos; o palhaço, por exemplo, não pode ser preso). Basta ficar alguns segundos à frente de um inimigo, sem machucá-lo, até aparecer a inscrição "Busted", expulsando-o do cenário em troca de 5 mil pontos extras por prisão (os bolos de dinheiro garantem mil pontos e os pacotes de droga valem 2 mil). Para o risco valer a pena, é preciso pegar um delinquente sozinho, porque, em uma aglomeração, o agente vai ser fuzilado antes.

Essa dificuldade excessiva evidencia a intenção de pegar o máximo de dinheiro dos jogadores. "Foi uma mudança

No final de tudo, é só confiscar a fortuna em barras de ouro

de paradigma da maratona de uma moeda só para a ideia da continuidade, em que as pessoas descarregariam dinheiro para chegar mais longe no jogo",

Entranhas para todos os lados: uma prévia de *Mortal Kombat*

compara Jarvis, citando o modelo antigo da era de ouro dos arcades. "É uma forma de arte comercial, então o jogo era uma espécie de campo minado. Quando as pessoas terminam esse tipo de jogo, eles prosseguem; nós queríamos que eles gastassem centenas de dólares para chegar ao fim", confessa, sem papas na língua.

Pelo menos, o jogo não extrapola nos chefes... Somente há um, o Mr. Big, ou melhor, a cabeça gigante do vilão. "Essa sequência era simplesmente incrível. O policial acerta a cabeça, então o monstro dispara línguas, depois a cabeça explode e é preciso atirar na caveira dele. Havia a coluna vertebral e a cabeça sacudindo.", recorda-se da cena atroz. "Há ciência nisso. Você tem que conseguir o tiro certo assim que ele abre a boca para atingir as vértebras: é um chefe mais complexo que a maioria", analisa o designer.

IMPACTO APENAS EM UMA GERAÇÃO

O arcade da Williams foi adaptado apenas para NES e diversos computadores (veja os quadros "As conversões de *NARC*"). A experiência similar ao original veio somente em 2004 na coletânea *Midway Arcade Treasures 2* para PlayStation 2, GameCube e Xbox, que trouxe uma versão emulada. No ano seguinte, a Midway renasceu a marca *NARC* com um novo título para os mesmos consoles daquela geração, embora nem de longe tenha causado algum impacto – o único consolo foi trazer o *NARC* de 1988 como bônus. Seria preciso muito mais do que se inspirar em *Grand Theft Auto* para se destacar na era dos polígonos. Os gráficos digitalizados não provocaram a revolução que Eugene Jarvis imaginava, mas ficaram um bom tempo em voga, e *NARC*, por todas as suas ousadias e impulsos tecnológicos, é um símbolo de uma era marcante.

Diddy Kong salvou o Natal da Nintendo em 1997. Mas isso não foi nada fácil

- **Ano:** 1997
- **Publicação:** Nintendo
- **Desenvolvimento:** Rare
- **Plataforma de origem:** Nintendo 64
- **Versão:** Nintendo DS

Por Rafael Fernandes

O ano de 1997 foi difícil para o Nintendo 64. Foi o segundo ano de vida do console, cada vez mais para trás em relação ao rival PlayStation, que já oferecia títulos em maior quantidade e qualidade. Claro, foi a época de *Star Fox 64* e *GoldenEye 007*, sucessos de público e crítica; ainda assim o 64-bit sofria com a falta de suporte das produtoras third-parties, que preferiam apoiar o aparelho rival da Sony. Com a falta de jogos, o atraso no desenvolvimento dos lançamentos e de acessórios, o cancelamento de vários jogos e outros problemas, ainda havia o Natal, que

Pipsy veio de um game cancelado. Estava na fila do desemprego

Inovação: corrida por terra, água e ar, simultaneamente

parecia incerto para a Big N: qual seria o próximo grande jogo para o N64?

A Rare veio para salvar o dia – ou pelo menos o Natal. Sabendo que *Banjo-Kazooie*, anunciado na E3 daquele ano, não ficaria pronto a tempo, a produtora britânica, junto com a Nintendo, sacou um ás da manga em agosto de 1997: a revelação de *Diddy Kong Racing*, surpresa que seria lançada poucos meses depois, em novembro.

Diddy Kong Racing (vamos chamá-lo de *DKR* daqui em diante) vendeu quatro milhões de cópias e deixou as duas empresas ainda mais felizes do que as crianças que encontraram o jogo no pé da árvore de Natal. Porém, comparado a *Mario Kart 64*, lançado no início de 1997 e a outros jogos de corrida do N64, o que *DKR* tinha de tão especial para se destacar?

UM MUNDO MÁGICO

Julgando pela capa, já é possível notar as semelhanças com o jogo de corrida maluca do Mario: aqui também há personagens fofinhos se batendo em pistas pitorescas com o uso de armas, atalhos e outras trapaças. Até aí, quase nada muito longe de *Mario Kart*. O diferencial está no que seria uma característica dos jogos da Rare naquela época: o talento de pegar uma fórmula conhecida e adicionar inovações fantásticas. Nesse sentido, *DKR* impressiona: no lugar de simplesmente separar as

Eis o time completo de pilotos, já com todos habilitados

pistas em campeonatos, como a maioria dos games de kart faz até hoje, há um modo Adventure, assumidamente inspirado na Disneylândia. Nele há uma ilha que serve de mapa central e reúne mundos temáticos com as suas respectivas pistas, livres para serem acessadas e exploradas – da mesma

Cada veículo tem o seu estilo próprio de pilotagem

maneira como era o castelo da Peach em *Super Mario 64*.

Em vez de passear a pé nesse mundo-menu, o personagem não saía do veículo, que pode ser um kart, avião ou um hovercraft para os trechos aquáticos – inovação de *DKR* para oferecer uma boa diversificação na pilotagem e que inspirou o atual *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, que usa veículos semelhantes.

Entre as novidades, também havia as corridas contra chefes, o Battle Mode com quatro tipos diferentes de desafio, pilotos secretos, modo multiplayer para quatro jogadores, uma história boba e outros desafios adicionais destravados na progressão do modo Adventure. E o jogo não acaba quando termina: ainda há um modo Adventure 2, com as pistas invertidas, inimigos mais espertos e desafios

Agregar disputas contra chefes foi uma das grandes atrações

redesenhados. Difícil imaginar jogo mais completo – talvez até demais, inclusive.

Com um número razoável de pistas, *DKR* ainda oferece uma série de variáveis na mecânica de controle que amplia a duração de um jogo já bastante longo. Isso era um pesadelo

Coletar balões da mesma cor evolui as armas em três níveis

para os mais impacientes que tentaram superar os desafios sem descobrir as manhas, como o turbo especial, disparado ao largar o botão do acelerador antes de usar o item referente, ou o "zipper", que aumenta a velocidade de arrancada ao passar em cima.

FEITO NO IMPROVISO

Se o tamanho e a ambição de *DKR* mostram a dedicação e a paixão da Rare em seus projetos, a produção do jogo é uma prova de como a empresa, às vezes, se perdia nas ideias. Nada da versão final de *DKR* fazia parte dos planos iniciais. No começo, a equipe nem sabia o que fazer. "Nós tentamos vários conceitos até chegar a algo interessante", lembra Lee Schuneman, diretor de design, em entrevista para a revista games™. "Começamos com um time de quatro pessoas em um projeto de um jogo de estratégia em tempo real, com um conceito de pré-história que envolvia viagens no tempo. Mas isso não durou muito tempo", revela. Foi daí que surgiu um jogo de corrida, aproveitando parte do material originalmente criado para o game de estratégia.

Surgia *Wild Cartoon Kingdom*, o primeiro nome provisório do projeto. E, por incrível que pareça, o jogo era ainda mais ambicioso, com um mundo central muito maior, mais diversificado e realmente inspirado em um parque de diversões. "Essa foi uma tentativa de emplacar o design do game e não exatamente algo que já havíamos começado a desenvolver", relembra Lee. As limitações na capacidade do Nintendo 64 e na estrutura da Rare, que contava com um quadro pequeno de funcionários, reduziram as ideias iniciais até tornar enfim o jogo viável. "Um time foi recrutado para começar o desenvolvimento e o nome do projeto mudou para *Adventure Racers*."

O nome era genérico e sem apelo. Mas, no início, o título não era bem a primeira

Por trás do visual infantil havia muitas técnicas de direção

prioridade a ser pensada – até porque, sobre a Rare daquela época não havia pressão para que o jogo seguisse por uma certa direção e tudo poderia mudar de uma hora para outra. Em certo momento, ficou decidido que o nome seria *R.C. Pro-Am 64*, sequência para o jogo de corrida em perspectiva isométrica lançado para NES em 1988 (convertido para Mega Drive quatro anos depois como *Championship Pro-Am*). Faz sentido,

Exceto por Banjo e Diddy, a bicharada de *DKR* era sem graça

Banjo estreou em *DKR* antes do que em sua aventura principal

já que *R.C. Pro-Am* foi o primeiro sucesso da carreira da Rare. Isso só não aconteceu porque Shigeru Miyamoto, ao testar o game na E3 de 1997, gostou do que viu e sugeriu que ele fosse estrelado por Diddy Kong, figura mais atraente comercialmente. Afinal, *Donkey Kong Country 3* para SNES vendeu dois milhões e meio de cópias em 1996, época em que a macacada estava em alta. Uma ótima ideia, não é mesmo?

Mas não foi o que o time de produção achou, como Lee lembra bem: "No início, fomos todos contra a presença de Diddy Kong, mas fico feliz de que, no fim das contas, ouvimos a Nintendo. Até esse momento, o jogo não tinha karts, aviões ou qualquer coisa assim. As corridas seriam em triciclos."

Se *R.C. Pro-Am 64* fosse de fato o escolhido em vez de *DKR*, é certo que não chegaria aos mais de quatro milhões de cópias vendidas no mundo e não entraria para o Guiness Book com 800 mil cópias reservadas em pré-venda – recorde superado só em 2011 por *Call of Duty: MW3* e os seus mais de três milhões de cópias vendidas antecipadamente.

A Rare sabia mesmo como criar belos cenários no Nintendo 64

EM CIMA DA HORA

Com o protagonista decidido, era hora de adaptar o jogo para as novas decisões de design que vinham dessa mudança, como a inclusão de personagens e a adaptação da trama. Tudo para que ficasse pronto em novembro – vale lembrar que a E3 em que Miyamoto surgiu com os pitacos aconteceu em junho, então a contagem regressiva começou a partir dali.

O prazo apertado explica os pilotos nem um pouco interessantes que foram criados para *DKR*. Exceto pelas futuras estrelas de jogos da Rare que ainda estavam em produção, como o urso Banjo de *Banjo-Kazooie* e o esquilo Conker de *Twelve Tales: Conker 64*, os corredores de *DKR* eram fracos. O texugo Bumper, a rata Tipsy e os outros animais eram bastante irritantes.

A história, dispensável, também não fazia sentido: um porco gigante, Wizpig, cansado do planeta que destruiu para transformar em um parque de diversões futurista, decidiu ampliar os negócios e invadiu Timber's Island, propriedade do pai do tigre Timber. Lá instaurou o caos: fez lavagem cerebral nos guardiões dos amuletos que protegiam o lugar; transformou o galo Drumstick, o melhor piloto da região, em um sapo; e ainda expulsou o gênio Taj de sua montanha. Timber pede ajuda para Diddy Kong, o seu vizinho de arquipélago, que chamou os demais corredores para expulsar Wizpig. A questão que surge é: por que essa galera decide

REPERCUSSÃO DE DIDDY KONG RACING NAS REVISTAS BRASILEIRAS DE GAMES

Com exceção da Gamers, todas as revistas nacionais de games da época colocaram *Diddy Kong Racing* como destaque de suas capas e publicaram análises positivas. Confira alguns destaques dos reviews dessas publicações (e algumas pérolas).

Ação Games #121
- **Veredicto:** *"Diversão garantida, com desafio cabeludo, visual e jogabilidade no capricho. Mas é muito parecido com Mario Kart 64."*
- **Pérola:** *"Se você juntar todos os pedaços de amuleto, vai conseguir algo no final. Mas como a Nintendo não permitiu que jogássemos até o fim, não pudemos descobrir".* Como assim, Nintendo? Que maldade com os caras!

Game-X #18
- **Veredicto:** *"Diddy arrasa em sua nova aparição! Agora, totalmente poligonal, o macaquinho chama os seus amigos para salvar a ilha do gênio Taj."*
- **Pérola:** *"Usando o avião, segure para o lado e aperte duas vezes o botão R para fazer um Tonneau".* Maneira sofisticada de descrever um Barrel Roll.

Gamers #26
- **Veredicto:** *"Além de possuir corridas animadas em alta velocidade, o game ainda tem grande dose de aventura e exploração (no modo Adventure)."*
- **Pérola:** Em um trecho da análise, é apontado que "O som é bem legal e dá um toque especial ao game". Porém, na ficha técnica, um dos pontos negativos está no "som que poderia ser melhor". Explica essa!

SuperGamePower #45
- **Veredicto:** *"Diddy Kong Racing é um divertido jogo de corrida que combina elementos de Mario Kart 64, Wave Race 64 e Pilotwings 64."*
- **Pérola:** A ficha técnica diz que o jogo suporta até oito jogadores. Já pensou? Se já é difícil enxergar com a tela dividida em quatro, imagine o dobro disso.

As influências de *DKR* estão em todos os games de kart atuais

CORRIDA DE BOLSO

Após ser comprada em 2002 pela Microsoft, a Rare manteve a divisão de criação de jogos para portáteis, mesmo sabendo que a empresa de Bill Gates não planejava fabricar um sistema de bolso. Por que não fecharam esse setor? "A ideia era que talvez um dia a Microsoft resolvesse lançar um videogame portátil, então precisaríamos da experiência dessa equipe", declarou o artista Lee Musgrave em uma entrevista ao site Not Enough Shaders. Enquanto isso não acontecia, não haveria problema em continuar vendendo jogos para os portáteis da (agora concorrente) Nintendo. E foi o que aconteceu, com *Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge*, *Sabre Wulf* e *Donkey Kong Country*, produzidos pela Rare e publicados pela THQ para Game Boy Advance. Entre eles estava a pseudocontinuação de *Diddy Kong Racing*, chamada *Banjo Pilot*. O game restrito à corrida entre aviões foi anunciado como *Diddy Kong Pilot* e teria personagens como Mario, Peach e Bowser competindo com a macacada. Isso quando a Rare pertencia à Nintendo, que não viu interesse no jogo com o argumento de que não havia sentido em voar nas pistas planas do jogo. Após a venda da Rare para a Microsoft, *Diddy Kong Pilot* foi completamente reformulado para *Banjo Pilot*, lançado em 2005 sem os personagens da Nintendo. A crítica apontou que o jogo precisava de algo a mais para se destacar, e foi tido como pouco original e exageradamente simples. A Nintendo sempre esteve certa.

Pilotar um avião em cima da pista. De quem foi essa ideia mesmo?

Em 2007, *Diddy Kong Racing* ressurgiu em uma versão atualizada para Nintendo DS. "Na época, queríamos conhecer melhor o portátil, e talvez fazer um jogo totalmente novo não seria a melhor ideia", lembra Lee Schuneman. O jogo permaneceu similar ao original de N64, com algumas alterações: Banjo e Conker agora pertenciam à Microsoft, então foram substituídos pelas macaquinhas Dixie Kong, do *Donkey Kong Country 2* e *3*, e a Tiny Kong, do *Donkey Kong 64*. Entre as adições, há o multiplayer online, um modo de criação de pistas e o aprimoramento na taxa de quadros por segundo (apesar da resolução de imagem mais baixa) e no som. Outras mudanças que não foram tão boas estão na redução excessiva da dificuldade com os novos upgrades dos veículos (os chefes ficavam uma barbada) e na inclusão de dispensáveis minigames que usam o microfone e a tela sensível ao toque do DS. "Descobrimos com esse jogo que só seria bom utilizar essas características especiais do DS, como a caneta e o microfone, apenas quando fosse apropriado. Não deveríamos ter incluído nenhum daqueles minigames. Apenas porque algo está ali, não significa que você deva usar", repensa Schuneman.

De acordo com os dados do site vgchartz, o game vendeu pouco mais de um milhão de cópias no mundo, um considerável sucesso. Isso não evitou que o departamento de consoles portáteis da Rare acabasse em 2008, logo após o lançamento de *Viva Piñata: Pocket Paradise* para Nintendo DS.

O mapinha era bacana, apesar de acrescentar pouco

Kazooie aparentemente foi sugada pela turbina

O desmiolado Klungo no comando de um avião é sinônimo de catástrofe

Uma fase natalina para o sucesso do Natal. Hoje seria um DLC

perder tempo competindo entre si? Não seria mais fácil ir logo atrás do vilão? Com o prazo se esgotando, essas questões não tinham a menor importância para a Rare.

PADRÃO RARE DE QUALIDADE

Se a história e os personagens não eram instigantes, o mesmo não pode ser dito das pistas e dos cenários. Tudo foi bem projetado para uma navegação simples em uma corrida frenética. As pistas passariam sem chamar atenção se não fossem pelos desafios de exploração, como o Silver Coin Challenge. Na época do lançamento, a Rare batizou sua tecnologia visual de Real Time Dynamic Animation (cada revista usava um nome diferente para isso, como a SuperGamePower e o seu "Diddy Dynamic Graphics"). Esse nome parecia ser só uma nomenclatura marqueteira para caracterizar o excelente trabalho da Rare. Lee Schuneman, que antes de ingressar no mercado de games trabalhou justamente com publicidade, falou mais sobre o termo para a revista britânica Edge: "Com essa tecnologia era possível criar mundos enormes com horizontes que sempre estarão no campo de visão, sem precisar usar o efeito de névoa. Nunca tivemos tantos elementos detalhados e coloridos com uma animação dinâmica, livres no espaço de jogo, e ainda mantendo uma taxa de frames alta, ou seja, 30 quadros por segundo."

Ele pode estar certo sobre a ausência de névoa, as animações e os cenários. As pistas são bem minuciosas e não há névoa. E é preciso um olhar muito atento para perceber elementos que surgem de maneira repentina na tela. Os pilotos são poligonais, com expressões e animações variadas, diferentes dos sprites chapados de *Mario Kart 64*. Porém, apesar dessas e de outras características, Lee exagerou ao apontar a taxa de frames por segundo – um dos problemas crônicos de *DKR*. No contexto da época, em um período em que visual bonito impressionava mais do que suavidade de movimentos, essa questão não incomodou muito. Atualmente, a experiência pode ser terrível, com uma taxa de quadros instável que raramente atinge 30 frames por segundo, trunfo que *Mario Kart 64* mantém firme. A instabilidade atrapalha no controle do veículo, ainda mais em Future Fun Land, o último mundo. As pistas desse local são complexas, detalhadas e a velocidade sofre em meio a gráficos pesados, um empecilho para os desafios.

Fora isso, o visual de *DKR* é ótimo e serviu como um tipo de treino para a Rare conhecer o hardware do N64 e fazer jogos ainda melhores no futuro. Mas não foi somente nos gráficos que *DKR* se garantiu: a trilha sonora reforçou toda a fantasia do jogo. Composta por David Wise, o responsável pela trilogia *Donkey Kong Country* de SNES, as músicas mostravam que o áudio do N64, quando bem trabalhado, não devia em nada aos seus consoles concorrentes, mesmo com as limitações de hardware. Aliás, pelo contrário: como os cartuchos possuíam velocidade maior de carregamento de dados em comparação aos CDs, havia a possibilidade de tornar a música dinâmica e alterar instrumentos e sons em tempo real conforme as ações do jogo. Em *DKR*, o efeito é usado de forma mais discreta e é mais notável na tela de seleção de personagens, quando o instrumento que toca a melodia principal é alterado para cada personagem selecionado. Entre as músicas das pistas, a única dinâmica é a "Boulder Canyon", com a instrumentação alterada ao entrar no castelo. Essa técnica foi aperfeiçoada e usada nos jogos posteriores da Rare, como *Banjo-Kazooie* e

Dixie entrou para a corrida apenas no DS. Uma pena não tê-la na versão de Nintedo 64

Inimigos com pinta de "brinde de Mc Lanche Feliz" eram os chefões

Quando será que Diddy vai poder estrelar outro jogo?

As bananas influenciavam bastante na velocidade final

AMIGUINHOS PILOTOS DE DIDDY KONG

Eles podem ser pouco memoráveis e até mesmo um tanto quanto irritantes, mas convenhamos: os personagens de *Diddy Kong Racing* tinham certa personalidade. Estes eram os corredores malucos.

Diddy Kong

O símio embarcou na aventura a pedido de seu amigo Timber, cuja ilha está sob a ameaça de Wizpig. Como protagonista, ele tem aceleração, velocidade e direção medianas. Quando o cursor ficar sobre ele na tela de seleção de personagens, um instrumento de sopro em MIDI reproduz o tema de *Donkey Kong Country*.

Tiptup

A tartaruga simpática possui o melhor controle e aceleração, porém tem uma velocidade média lamentável. Pegar bananas é uma prioridade para ter chances na corrida com ele. A marimba é o seu instrumento na tela de seleção de personagens.

Pipsy

A ratinha foi criada para um projeto chamado *Astro Mouse*, que logo foi cancelado. A personagem foi reaproveitada em *DKR*, com ótimo controle e aceleração, mas com a pior velocidade média de todos. Ela é selecionável ao som de tambores de aço.

Bumper

É um texugo que, como Diddy, atende ao clamor de Timber na batalha contra Wizpig. Sua aceleração e velocidade são medianas, porém a pilotagem não é tão boa. O instrumento que toca a melodia durante sua seleção é a guitarra havaiana.

Timber

O tigre era o protagonista original do jogo, quando ainda era imaginado como *R.C. Pro-Am 64*. No momento em que Diddy Kong roubou o seu lugar, ele tornou-se um coadjuvante com boa aceleração e controle nas curvas, mas com leve deficiência na velocidade média. A gaita simboliza o personagem.

Conker

Na época, Conker era um esquilinho fofo e inofensivo, que estrelaria o excessivamente infantil (e por essa razão cancelado) *Twelve Tales: Conker 64*. Ótima velocidade média aliada à aceleração e aderência medianas fazem dele uma boa escolha. Assim que o cursor estiver sobre o esquilo, a flauta assume a melodia.

Banjo

Ainda sem a companhia de Kazooie, o urso Banjo possuía ótima velocidade média, com aceleração e controle aceitáveis. Ele parece ter gostado da coisa, pois, além de ter estrelado *Banjo-Pilot* para Game Boy Advance, esteve presente na versão de Xbox 360 do jogo *Sonic & Sega All-Stars Racing*. Obviamente, o banjo é o instrumento que toca durante sua seleção.

Krunch

O Kremling se juntou aos outros corredores sob as ordens de King K. Rool (de *Donkey Kong Country*) para descobrir se não estão conspirando contra ele. Ele tem altíssima velocidade média, mas, em compensação, sua aceleração e controle na pista são desastrosos. Uma guitarra toca a melodia enquanto ele é selecionado.

Drumstick

O galo era o melhor competidor na ilha de Timber até Wizpig transformá-lo em um sapo. A princípio, ele é um personagem secreto, habilitável ao encontrá-lo no mundo central, e oferece alta velocidade e pilotagem mediana; mas sua aceleração é tão ruim que parece ficar colado na pista. O violino é o seu instrumento.

T.T

Um relógio ambulante, T.T é habilitado após bater os tempos da equipe de produção (ideia usada em *Crash Team Racing*, jogo de kart de PlayStation) e derrotar o personagem em todas as pistas. Trabalho que compensa, pois T.T é o melhor corredor, com velocidade, controle e aceleração máximos. Seu instrumento é o órgão eletrônico.

Donkey Kong Country 64; porém, foi em *DKR* que ela se mostrou pela primeira vez como um recurso para ambientação e narrativa por meio do som – um padrão nos jogos modernos.

Sobre as composições musicais, David Wise fez uma confissão em uma entrevista ao site Square Enix Music Online: "Honestamente, eu descaradamente homenageei as músicas de *Super Mario Kart* e as de *Mario Kart 64*. Eu tentei seguir nesse estilo e coloquei todos os clichês possíveis, adicionando um pouco de *Diddy Kong* à coisa toda."

Diddy ainda espera pela ajuda de Miyamoto para estrelar novas aventuras com karts

Loopings na pista divertiam como atrações de parques

No final, as composições de *DKR* soam mais infantis em comparação aos jogos estrelados por Mario, mas é contagiante e impossível de não assobiar junto com alguns dos temas. A trilha sonora foi lançada em CD em três versões: a japonesa, com quase todas as faixas do jogo; a alemã, baseada no álbum que saiu no Japão; e o curioso disco lançado nos EUA, com só 16 faixas em um CD no formato da cabeça de Diddy Kong, o que impossibilitava sua reprodução em aparelhos automotivos ou em tocadores no estilo jukebox.

Cada personagem tem suas vantagens e desvantagens

Outra conquista técnica, a quantidade de vozes registradas no cartucho era impressionante para 1997. Apesar de sofrerem certa compressão e não soarem tão nítidas quanto o som de CD, as falas dos personagens eram em quantidades consideráveis e todas gravadas pela própria equipe da Rare. E o som das risadas infantis do início do jogo, quando os logos da Rare e da Nintendo surgiam na tela, deixando claro que era um jogo para crianças? "Aqueles eram os filhos do Chris e do Tim Stamper, fundadores da Rare", relembra David Wise sobre os seus ex-patrões. Lee Schuneman, que fez a voz de Bumper, não guarda boas memórias dessa história: "Essas risadas me assombram até hoje", recorda-se, assustado.

O excesso da qualidade visual atrapalhou o frame rate

BATA E CORRA

A jogabilidade de *DKR* é sólida e prioriza mais a velocidade e a habilidade na pista do que o uso de itens. Esse tipo de mecânica impedia aquelas marmeladas de *Mario Kart 64*, em que os itens decidiam a prova, mas deixou o modo multiplayer menos casual que o do concorrente, pois exigia pilotos com as manhas de pilotagem.

Os power-ups eram balões de cinco cores: vermelho para mísseis, azul para turbo, verde para armadilhas, amarelo para escudo, e os arco-íris eram ímãs que diminuiam a distância entre o próximo adversário. Pegar um balão igual em sequência fazia o item ficar mais poderoso, que podia atingir até três níveis de intensidade para causar um ataque destruidor com o míssil teleguiado ou disparar um turbo de maior duração – ideia usada pelo *ModNation Racers*.

Mais importantes que os itens são as bananas espalhadas pela pista, que, conforme coletadas, aumentam a velocidade. Elas fazem parte da estratégia e, nas últimas fases, é difícil ganhar sem ter pelo menos dez bananas armazenadas. É necessário um planejamento em cada prova para coletar bananas, defender e atacar com os itens e, é claro, disputar pelo primeiro lugar. Isso quando as pistas não estão no modo Silver Coin Challenge, em que, além da preocupação em vencer, devem-se coletar as moedas prateadas, às vezes em locais improváveis.

Até as largadas escondiam truques de aceleração

Os controles e física dos três veículos são consistentes, sem desajustes ou diferenças estranhas. A maior parte das curvas deve ser feitas com derrapagem, como em *Mario Kart*, porém com dois níveis diferentes: o normal (ao segurar R), e uma manobra feita com o botão de freio, essencial para curvas

Star Fox Adventures **tomou o lugar de** ***Dinosaur Planet***

Sabreman Stampede poderia ser um grande retorno do herói

acentuadas ou para pegar atalhos.

Os méritos de *DKR* (e a fama de Diddy Kong) resultaram em um enorme sucesso, e o game ocupa o sexto lugar entre os jogos mais vendidos de N64, perdendo para clássicos gigantes como *Super Mario 64*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *GoldenEye 007*. Um estouro como esse não podia ficar sem continuação... E aí começou outra novela.

A musiquinha indiana combina com o calor escaldante do vulcão

Tricky quase ganhou um jogo próprio. Não foi dessa vez...

CONTINUA MESMO?

"Continua...". Essa era a mensagem nos créditos de *DKR*. Uma promessa que nunca foi cumprida. Não é que não tivessem tentado, mas diversas reviravoltas impediram que a sequência fosse levada em frente. E, graças aos funcionários da Rare que resolvem abrir o bico, podemos saber mais detalhes a respeito dos acontecimentos. Os planos para a continuação foram iniciados, evoluídos e acabaram transformados em *Dinosaur Planet*, um jogo de plataforma 3D planejado para o fim da geração N64, mas que acabou transferido para GameCube. Assim como em *DKR*, a Nintendo interferiu no jogo ao ouvir outra sugestão de Miyamoto sobre usar personagens de uma de suas franquias e o projeto transformou-se em *Star Fox Adventures*, estrelado por Fox McCloud e seus amigos. Nessa versão final, o único vestígio do game de corrida está na presença do tricerátopo Tricky – em *DKR* havia um personagem com o mesmo nome e aparência semelhantes. No site da Rare, na seção Scribes, há uma informação cedida por um funcionário da Rare: "O Tricky de *Dinosaur Planet* é o mesmo que estava em *Diddy Kong Racing*, já que *Dino Planet* foi imaginado como uma sequência para *DKR*. Até Wizpig retornaria. Aí tudo mudou, mas Tricky sobreviveu. Depois, tudo mudou de novo para *Star Fox* e nós realmente deveríamos ter trocado o nome dele, mas não trocamos."

A segunda tentativa foi mais deprimente, com um jogo que poderia ser espetacular e que foi cancelado no meio do caminho – assim como vários projetos da Rare naquele período de transição de donos. Na E3 de 2001, às vésperas do lançamento do GameCube no Japão, a Nintendo anunciou os jogos para o seu futuro console. Entre eles estava *Donkey Kong Racing*, em um vídeo promocional de um minuto com uma corrida entre os personagens da série. Apesar de o vídeo ser uma animação em CG e não representar as capacidades gráficas do sistema, dava para ter uma ideia do que viria em termos de jogabilidade: uma corrida em que os personagens montariam diversos animais em disputas por terra, ar ou debaixo d'água, relembrando as mecânicas presentes no cartucho de N64. Só que, no ano seguinte, a Rare foi comprada pela Microsoft, o que em teoria acabaria com as chances de ter esse jogo lançado algum dia, como os personagens de *Donkey Kong* pertencem à Nintendo.

Mas nem tudo

A continuação de *DKR* trocaria veículos por animais selvagens

DIDDY KONG RACING REMAKE

A versão DS de *Diddy Kong Racing* pode ter decepcionado um pouco no sentido de trazer conteúdo significante em relação ao original, com diversas novidades dispensáveis. Mas sempre há um fã louco para tentar algo mais ambicioso. É o caso do misterioso usuário "jtr007", que no começo deste ano postou no fórum Rareware Central uma série de imagens do que seria um remake em HD de *Diddy Kong Racing*. Desenvolvida na engine Unity3D, o projeto impressionou os frequentadores do site, que demonstraram apoio com várias sugestões além de elementos gráficos e sonoros retirados da ROM de Nintendo 64. Porém, pelas fotos divulgadas constantemente na página oficial do projeto no Facebook, o trabalho está longe de ser concluído; até porque o jogo estaria sendo criado apenas por ele, movido à paixão pelo game original. Ainda assim, só de pensar nas possibilidades de reviver as lembranças com uma nova roupagem e físicas, aliada aos bons resultados de releituras feitas por fãs (como os de *GoldenEye 007* e *Perfect Dark*, mods de *Half-Life 2*, da Valve), dá para ter uma boa expectativa do que vem por aí. Espera-se que esse remake não siga o mesmo caminho de tantos projetos semelhantes na comunidade retrogamer, isto é, não seja cancelado por falta de tempo ou barrado por alguma restrição de direitos autorais. Aguardemos.

A alegria dos dois é só para disfarçar as decepções dos cancelamentos

O avião pode não ser bonito, mas abriu o apetite da galera

estava perdido. O projeto agora transferido para Xbox, recebeu algumas adaptações e um novo protagonista: Sabreman, o herói dos tempos em que a empresa chamava-se Ultimate Play the Game. O velhote estrelaria esse jogo, batizado de *Sabreman Stampede*, mantendo a mecânica de corrida que seria usada no GameCube. A produção seguiu de forma bem lenta e secreta, apenas com especulações da imprensa. Isso perdurou por mais de cinco anos, e uma geração de consoles acabou.

O Xbox 360 estava no mercado, jogos da Rare haviam sido lançados (e cancelados) e, ainda assim, nada de *Sabreman Stampede*. Até que, em 2007, na mesma seção Scribes no site da Rare, o projeto foi declarado morto e enterrado.

Pouco tempo depois, um ex-funcionário da empresa postou um vídeo na Internet com imagens do que seria o jogo, além de declarações esclarecedoras: "Quando mudamos para o Xbox, *Sabreman Stampede* começou como um jogo de corrida, mas logo virou um game de aventura, com Sabreman e sua esposa caindo de avião em uma ilha inóspita, onde teriam que interagir com os habitantes e executar diversas tarefas", revelou. "Foi por volta de 2005 e 2006 que o jogo tornou-se algo em

A CG de *Donkey Kong Racing* fez muitos olhos brilharem

estilo sandbox, em um mundo livre. Basicamente um *GTA* com animais, em que seria possível montar nos bichos. Porém, havia uma falta de direcionamento no time, e os programadores e artistas estavam colocando cada vez mais cenários, elementos e mecânicas sem que o esqueleto do jogo estivesse pronto. Faltavam coisas primordiais, como a história, os objetivos principais, uma estrutura geral...", disse o funcionário.

Ainda de acordo com ele, após um ano sem muita produtividade, a equipe foi remanejada para ajudar no desenvolvimento de *Kameo: Elements of Power* e *Perfect Dark Zero*, anunciados para o lançamento do Xbox 360. Depois da conclusão desses jogos, ficou decidido que *Sabreman Stampede* entraria na lista de abortos da Rare na era Microsoft. Uma pena, já que, assim como *DKR* fez em sua época, *Sabreman Stampede* podia renovar um gênero que, ainda hoje, depende demais das ideias de *Mario Kart*.

Comandar Rhino seria um atrativo de *Donkey Kong Racing*

EXCITEBIKE

Clássico em duas rodas: o jogo de motocross que marcou época e influenciou Super Mario Bros.

- **Ano:** 1985
- **Publicação:** Nintendo
- **Desenvolvimento:** Nintendo R&D1
- **Plataforma de origem:** NES
- **Versões:** arcade, Famicom Disk System, PC-8801, Sharp X1, Sharp MZ-2500, Game Boy Advance, Nintendo Wii (Virtual Console) e 3DS (Virtual Console)

Por Alexei Barros

Não é segredo que Shigeru Miyamoto usa as atividades rotineiras mais banais de sua vida pessoal como fonte de inspiração para criar jogos. A exploração bucólica de *Zelda* foi baseada na curiosidade juvenil por cavernas e florestas nas redondezas de sua casa; do prazer pela jardinagem nasceu *Pikmin*; e da paixão por Pikku, o seu cachorro de estimação, surgiu *Nintendogs*.

Será que o piloto vai morrer? Ainda dá tempo de recuperar

Não é uma coincidência saber que Miyamoto gosta de ir até o escritório da Nintendo pedalando de bicicleta e tenha desenvolvido um jogo de corrida sob duas rodas, *Excitebike* – ao menos é o que relata o jornalista Jeff Ryan no livro *Nos Bastidores da Nintendo*. Esse título de motocross integra o rol de clássicos eternos do NES desde o seu lançamento original no Japão, em 1984.

ILUSTRE DESCONHECIDO

O interesse pelos hábitos de Miyamoto chegou ao ponto de a Nintendo proibir que o designer falasse publicamente sobre seus hobbies, conforme divulgado em 2008 pelo site Times Online, para evitar que potenciais ideias de design de jogo fossem reveladas na hora errada. Afinal, ele é uma celebridade. Mas, antes da fama, já como empregado da Nintendo, Miyamoto viveu dias de anonimato, mesmo depois de ter produzido *Donkey Kong*, que salvou o futuro financeiro da companhia.

Próximo de concluir o port de *Donkey Kong* para Famicom, Toshihiko Nakago recebeu a visita de uma figura que ele desconhecia. "Naquela época, eu nem ao menos sabia que alguém de nome Miyamoto estava trabalhando na empresa. Então ele veio até mim e disse: 'Vamos trabalhar juntos em *Excitebike*'", revela no bate-papo da série Iwata Asks no site da Nintendo. Nakago não tinha noção que aquele era o lendário criador de *Donkey Kong*.

A rotina de Miyamoto fugia dos padrões de uma superprodução atual, em que você imagina uma pessoa dedicada a um único projeto por anos. Enquanto Nakago e Miyamoto trabalhavam em *Excitebike*, Miyamoto

Engraçado como os adversários insistem em andar na lama

– ao mesmo tempo – produzia *Devil World* com Takashi Tezuka. "Como *Excitebike* estava sendo desenvolvido em Tóquio, eu fiz um monte de viagens a negócios para lá junto com o Miyamoto, e muitas vezes nós ficávamos em algum hotel", diz Nakago. "Isso foi logo no início da bolha econômica, e houve vezes em que era difícil até mesmo conseguir um quarto de hotel. Houve vezes em que dormimos na mesma cama." Eram tempos de recessão, e o conforto ficava em segundo plano. Após algum tempo, Nakago e Tezuka juntaram forças com Miyamoto para formar a tríade responsável pela concepção dos imbatíveis *The Legend of Zelda* e *Super Mario Bros.*, jogo que herdou conceitos introduzidos por *Excitebike*. Para entender exatamente como isso ocorreu, é preciso voltar até as pistas enlameadas do jogo 8-bit.

AS MARAVILHAS DO SIDE-SCROLLING

A passagem do 2D para o 3D é tida como a principal mudança de paradigma nos videogames. Mas, muito antes disso, houve uma inovação que nem sempre recebe o reconhecimento que merece: o side-scrolling. Jogos como *Donkey Kong* e *Pac-Man* restringiam-se a uma única tela, e, no decorrer dos anos, para criar ambientes maiores, essa limitação foi superada com o uso da transição entre uma tela e outra – *The Legend of Zelda* é um exemplo clássico.

Quando os jogos passaram a ter uma sequência fluida de telas é que as coisas ficaram ainda mais cativantes. No que diz respeito ao pioneirismo, *Excitebike* não é sequer o precursor do gênero (*Rally-X*, de 1980, já tinha scrolling vertical e horizontal). A obra da Nintendo se difere pela adoção do side-scrolling no motociclismo, ou seja, com

Atropelar o adversário causa um tombo dos mais graves

No arcade, o piloto derrotado dá uma bica em uma latinha

traçados sem curvas – uma ideia que funcionou surpreendentemente bem.

ATÉ O LIMITE DO MOTOR

Os números de *Excitebike* não impressionam: dois modos de jogo, cinco pistas e uma única moto controlável, de cor vermelha e branca. No modo Selection A, o jogador escolhe qualquer pista e corre sozinho. A meta é conseguir um tempo suficiente para se classificar pelo menos em terceiro em uma prova de duas voltas, o que é algo meio inconcebível: como a moto retorna ao começo da pista se o veículo andou em um percurso retilíneo? Mistério total.

A primeira vez vale como uma qualificatória: mesmo se o jogador se classificar, a pista é repetida, precisando completá-la em um tempo menor e com maior quantidade de obstáculos para ganhar o direito de disputar a próxima pista. Chegando à quinta e última, que é bem desafiadora, ela se repete infinitamente.

É de torrar a paciência quando o motor começa a esquentar

Com as mesmas regras (incluindo a liberdade de escolher qualquer uma das cinco pistas), o Selection B traz pilotos concorrentes. Mais três motociclistas largam junto com a sua moto e basta seguir para perceber que não haverá só motos à sua frente, como atrás, em um curioso caso de multiplicação de adversários, sempre de uniforme e moto azuis ou verdes. Pouco importa ultrapassar ou ficar para trás: a posição é determinada pelo menor tempo, então, mesmo terminando em primeiro, o jogador terá outros corredores que vão parecer estar melhor colocados. Não procure encontrar uma lógica nisso.

A ideia de desafio é simples, mas engenhosa e esconde o verdadeiro trunfo de *Excitebike*. Com o botão A, a moto acelera normalmente, já o B permite que o veículo ande no modo turbo, esquentando o motor muito mais rápido, conforme sinalizado na barra do medidor "Temp". Se atingir o máximo de temperatura, o motor emite um barulho cada vez mais agudo e a moto vai entrar no modo de superaquecimento (Over Heat), obrigando que o veículo fique encostado à beira da pista até que o motor esfrie em alguns segundos. Alternando entre as quatro faixas da pista, dá para aproveitar melhor as flechas no chão que milagrosamente resfriam o motor – o desenho dessas marcas lembra o zipper de *Super Mario Kart*, local que impulsiona os karts.

Evitar os obstáculos pontudos é uma das dicas fundamentais

Em parceria com a dosagem do turbo, controlar a angulação da moto é a chave para vencer e ouvir no pódio a vinheta da vitória (de autoria do compositor Akito Nakatsuka, o mesmo do *Ice Climber*; mas não há BGMs nas provas). Os obstáculos mais chatos são os menores, encontrados com fartura na terceira pista – uma leve empinada com o direcional para esquerda resolve. Em rampas, empinar a roda fará com que a moto ganhe uma distância muito maior, sobretudo se antes o jogador apertar o turbo. Além disso, o segredo está no quanto o jogador força a roda da frente com o direcional da direita. Primeiro para tombar a moto no ar e depois para fazer com que a moto toque no solo com as duas rodas, facilitando a aceleração na sequência. É importante especialmente para evitar que a moto não pegue na ponta de um obstáculo, o que faria o veículo quicar no chão ao custo de segundos

Acidentes catastróficos nunca são fatais em *Excitebike*

SUPER MARIO BIKE

A Nintendo tem a mania de colocar o Mario em tudo quanto é jogo. Por que então a produtora nunca lançou um *Excitebike* com o Mario? E outra: por que não teve um *Excitebike* para SNES? Aí que está: teve, em 1997. É uma exclusividade japonesa do Satellaview, modem do Super Famicom para baixar conteúdo transmitido via satélite. Título disponível apenas nesse serviço, o *Excitebike: Bun Bun Mario Battle Stadium* foi lançado em quatro partes, cada uma com novos personagens do Reino do Cogumelo. Pilotar as motos é tão envolvente quanto no NES, e a novidade é que, ao coletar cinco moedas, é possível abusar do turbo sem superaquecer o motor. Nas corridas, não há mais pilotos figurantes: se o jogador estiver em primeiro, de fato não haverá ninguém na frente. Por que a Nintendo não relança esse jogo?

preciosos. O ideal é que a moto caia na metade da direita de um obstáculo para percorrer essa superfície muito mais rapidamente. Dominar a técnica é o que dá graça ao jogo. E fechar o adversário, derrubando-o com a roda traseira, provoca semelhante satisfação, mesmo que o desempenho dele não interfira no resultado do jogador.

Tudo isso poderia ser monótono se não envolvesse uma dose de perigo para testar os limites de velocidade. Dependendo da posição da moto na queda do salto ou se o veículo se chocar com um adversário, o piloto cai e é empurrado para fora da pista – apertando os botões, ele vai correr mais rápido até assumir a moto. Os acidentes também acontecem com os adversários, portanto há atropelamentos catastróficos e as seguidas cambalhotas com a moto são, muitas vezes, inevitáveis – felizmente, sem nenhuma fratura ou hospitalização.

Esse é apenas um exemplo do capricho da Nintendo entre tanta simplicidade. Na largada, as portinholas à frente de cada moto se abrem; os sprites das motos tremem, simulando o funcionamento do motor; em torno da pista, há sprites de juízes que viram a cabeça assim que a moto passa, bem como operadores de câmera (ainda que com um grafismo primitivo, estilo Atari); e a arquibancada, que comporta uma torcida uniformizada bastante mal definida e que pisca no fim da prova, apresenta um scrolling mais rápido que o da pista para dar um sutil senso de profundidade ao jogo.

PISTAS SÓ NA MEMÓRIA

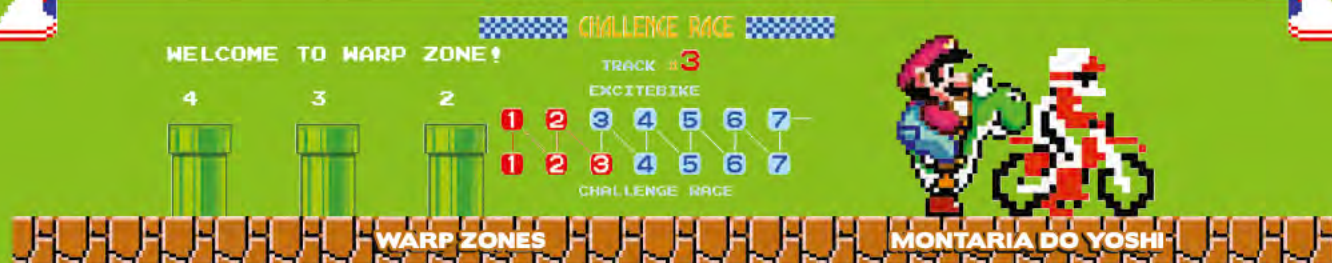
Para compensar a pequena quantidade de pistas e a ausência do modo multiplayer, *Excitebike* permite que o jogador crie os seus próprios circuitos na opção Design. É um editor simples para montar a pista com qualquer um dos 19 obstáculos para provas solo ou na companhia de outros competidores, com a novidade de aumentar o número de voltas para até nove. Funciona,

Versão americana? Vai achando que dá para salvar a pista

mas pode demorar a sair algo interessante. Então o jogador vê a opção "Save" e decide guardar a sua criação para a eternidade. E o jogo trava...

O Famicom Data Recorder, gravador de fitas cassete exclusivo do mercado japonês, registrava esse tipo de conteúdo criado pelo jogador na versão de Famicom. Estranhamente,

Posições diferentes em tão poucos pixels: é algo admirável

O ELO ENTRE MARIO E EXCITEBIKE

as opções "Save" e "Load" não foram excluídas na versão americana, e o manual em inglês traz apenas um aviso: "As seleções de menu Save e Load não funcionam neste jogo; elas foram programadas para produtos que podem ser desenvolvidos". Nada foi feito para este lado do mundo, e, ao desligar o console, a pista personalizada é apagada sem nenhuma explicação.

VERSÕES VERSUS

Excitebike chegou nas lojas em novembro de 1984 no Japão, e, nos EUA, em outubro de 1985 como um dos títulos de lançamento do NES. Percorrendo a rota oposta de muitos jogos do sistema 8-bit, *Excitebike* teve ainda em 1984 uma versão arcade chamada *Vs. Excitebike* com a placa Nintendo Vs. System, que possui hardware similar ao Famicom. Se tecnicamente a diferença é pequena (logotipo e o pódio mais detalhados), essa edição apresenta sete pistas. No início, a seleção de pistas é limitada para as três primeiras com a escolha do nível de dificuldade. Para disputar as duas voltas de cada uma com outros competidores, é necessário antes se classificar pelo menos em quinto, correndo sozinho uma volta. Após a terceira e a sexta pistas, há ainda um Bonus Stage inédito para que a moto passe por uma rampa e pule o máximo possível de caminhões.

Na fase bônus do arcade, não há limitações no uso do turbo

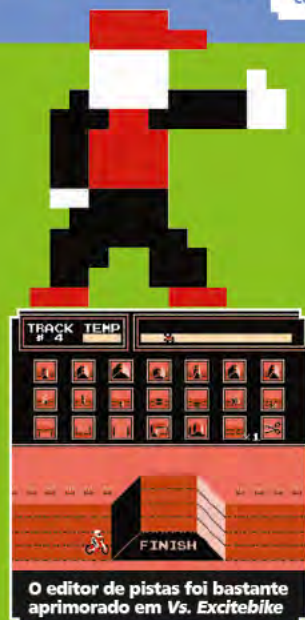
Em 1988, a Nintendo fez uma edição repaginada em disquete também com o nome *Vs. Excitebike* para o Famicom Disk System. As vinhetas antigas caíram fora e, no lugar, há uma nova trilha sonora, trabalho de Soyo Oka, que depois criou as músicas de *Super Mario Kart*. As faixas finalmente tocavam durante as provas e, para evitar que a trilha cobrisse o barulho que alerta o superaquecimento do motor, a moto pisca (como quando o Mario pega a estrela e fica invencível).

Multiplayer: a Nintendo devia ter colocado esse modo no NES

Há três modos de jogo: Original Excite, Vs Excite e Vs Edit. O Original Excite é uma réplica do arcade com essas novas composições, e o Vs Excite permite disputas entre dois jogadores em tela dividida (assim, a torcida não aparece), com diversos itens de personalização, como o número de vitórias para decidir o vencedor. Na opção do multiplayer, as motos estão um pouco mais leves e os efeitos sonoros são um bocado diferentes. Para fechar, o Vs Edit, o modo de criação de pistas inexistente no arcade, retorna, mas com ícones dos obstáculos em vez de letras para gravar os circuitos no disquete.

Na época em que a Nintendo não fazia questão de manter a exclusividade das franquias, a Hudson adaptou *Excitebike* para o computador japonês PC-8801 em uma versão que atolou na lama em 1985: o scrolling da pista é bem mais lento, não há o scrolling da arquibancada, o áudio é precário e todos os pilotos vestem uniformes vermelhos como o motociclista

Vendo de perto o juiz fica ainda mais com cara de Atari

O editor de pistas foi bastante aprimorado em *Vs. Excitebike*

controlado pelo jogador, criando uma poluição visual que piora com o quadriculado horroroso das pistas. Mais agradáveis são as versões para os computadores MZ-2500 e X1 da Sharp, e também da Hudson em 1985, que ao menos seguem a paleta de cores do NES, embora o insuportável ruído do motor pareça o som em chiptune de uma britadeira.

Recentemente, apostando forte na nostalgia, a Nintendo reforçou a imagem de ícone da era 8-bit de *Excitebike* com diversos relançamentos que recriam a experiência original: duas vezes para o Game Boy Advance (para o add-on Nintendo e-Reader e como parte da série *Classic NES Series*), no Virtual Console do Nintendo Wii e em 3D estereoscópico para o Nintendo 3DS. Sequências? Não há o que reclamar também: *Excitebike 64*, para Nintendo 64, e *Excitebike: World Rally*, para a rede WiiWare do Nintendo Wii. Teve até mesmo uma espécie de remake, o obscuro *Excitebike: Bun Bun Mario Battle Stadium* (veja quadro na página 75) e jogos da série *Excite* que trouxeram veículos de quatro rodas: *Excite Truck* e *Excitebots: Trick Racing*, ambos de Wii.

DAS PISTAS PARA OS CANOS DE ESGOTO

Por melhor que seja o caminho trilhado por *Excitebike*, o seu maior legado está presente em *Super Mario Bros*. A tecnologia de scrolling de *Excitebike* foi implementada na aventura do *Mario* graças ao conhecimento técnico adquirido no jogo de motocross. "Nós tentamos pegar bons elementos de uma variedade de jogos, mas talvez o mais importante tenha vindo de *Excitebike*. Por exemplo: a ideia das Warp Zones veio de lá", afirma Shigeru Miyamoto. "A versão arcade de *Excitebike* tinha três níveis, e dá para escolher em qual delas vai começar jogando. Isso aconteceu porque imaginamos que os jogadores que fossem bons iam querer começar em pistas mais avançadas logo de cara. É claro que começar direto no Mundo 7 de *Super Mario Bros.* seria muito difícil, mas nós pensamos que seria legal se as pessoas talentosas no controle pudessem ir facilmente do Mundo 1 direto para o Mundo 8." Esse conceito também surgiu para compensar a impossibilidade de gravar o progresso em *Super Mario Bros.* "Isso é como quando o jogador pode escolher em qual pista quer começar no *Excitebike*", conclui Miyamoto.

A torcida só se anima quando a moto do jogador encerra a prova

Os miniobstáculos exigem uma leve empinada da moto

Para finalizar, até mesmo uma famosa montaria linguaruda que estrearia em *Super Mario World* veio de uma ideia do jogo de NES. "Em *Excitebike*, tínhamos pessoas andando de motos. Permitir que o Mario montasse no Yoshi está relacionado com isso. Mas nós não conseguimos aplicar isso no Famicom", diz Toshihiko Nakago, citando o dinossauro que foi implementado na geração 16-bit. Portanto, da próxima vez que ver o Mario em um cenário side-scrolling, entrando em uma Warp Zone ou montado no Yoshi, não esqueça que tudo iniciou nas pistas de *Excitebike*... ou melhor, nos rolês de bicicleta de Shigeru Miyamoto.

O pódio do arcade dá um banho na versão original de NES

THE JOYBOARD

THE JOYBOARD
- **Fabricante:** Amiga Corporation
- **Preço:** US$ 39,95 (incluía *Mogul Maniac*)
- **Sistemas compatíveis:** Atari 2600, ColecoVision e computadores da Atari
- **Lançamento:** 1983
- **Slogan:** "Play on your feet, not on your seat" ("Jogue de pé, não sentado")
- **Jogos compatíveis:** todos do Atari 2600, ColecoVision e computadores da Atari; apenas o *Mogul Maniac* foi pensado para o uso do acessório
- **Prometia:** controlar jogos com os pés, mexendo o corpo
- **Trouxe:** a mensagem de erro de sistema "Guru Meditation" nos computadores Amiga

Criado pela Amiga, o acessório foi o precursor da balança do Nintendo Wii e permitia jogar qualquer coisa com os pés já no Atari 2600

Por Alexei Barros

Quem sobe na Wii Balance Board e, com os pés, controla jogos do Wii e do Wii U pode pensar que está vivendo o amanhã. Só impressão. A verdade é que na época do Atari 2600 já existia um acessório parecido, a Joyboard... isso quase 30 anos atrás.

EM NOME DA AMIZADE

Popular na Europa, a família de computadores Amiga foi o berço de clássicos que conhecemos aqui por meio dos ports para Mega Drive e Super Nintendo: *Out of this World*, *Lemmings*, *Shadow of the Beast*... A trajetória da empresa homônima começou com o projeto Lorraine, máquina que, depois, impressionou e motivou a Commodore a comprar a Amiga. Enquanto isso, outro setor na Amiga criava jogos e acessórios para o Atari 2600, e foi lá que nasceu a balança Joyboard.

DENTRO DO JOGO

A ideia da Joyboard é tirar o jogador da poltrona e deixá-lo de pé em cima da balança para fazer com o corpo os movimentos que ele faria com a mão na alavanca do joystick. "Nova tecnologia fantástica! O seu corpo inteiro joga! Você está 'dentro' do jogo!": era a promessa exibida na caixa. O Atari 2600 e todos os clones são compatíveis, e o manual também garante que funciona com os computadores da Atari e o ColecoVision.

A Joyboard consiste em uma plataforma simples de plástico, que se sustenta no chão em um disco, permitindo que a pessoa incline o corpo em cima dela. O periférico responde aos comandos de oito direções diferentes de acordo com os movimentos dos pés do jogador – que não pode pesar mais do que 113 kg. O único fio exigido para ligar a Joyboard no console mede 3 metros, e a Joyboard tem uma porta de entrada para outro joystick, possibilitando acionar o botão de ação com a mão, ao mesmo tempo em que os pés controlam as direções.

MEDITAÇÃO DO GURU

A Joyboard penou com a falta de jogos que soubessem usar a plataforma, e, de fato, houve apenas o *Mogul Maniac*, que já vinha junto na caixa (veja quadro). Muito porque o acessório, assim como a divisão de games da Amiga, sucumbiu com o Crash de 1983 nos EUA, deixando o foco da empresa nos computadores. Crise que não impediu a Joyboard de deixar um curioso legado...

Quando acontecia um erro no sistema operacional do Amiga, travando o funcionamento, nas primeiras versões da máquina aparecia uma mensagem que contava com a inscrição "Guru Meditation". De acordo com o depoimento de RJ Mical, um dos criadores do computador Amiga, em entrevista realizada no evento Assembly 2001, a origem dessa frase está na Joyboard. O pessoal da empresa se divertia muito com o acessório, e em uma brincadeira surgiu a ideia para um jogo que, em vez de ação, se basearia na meditação de um guru, com o jogador de pernas cruzadas em cima da balança. A meditação desse jogo os ajudaria, de acordo com as piadas internas, a resolver os bugs no sistema operacional. O conceito, quem diria, virou realidade em 2009: o designer de jogos Ian Bogost fez *Guru Meditation*, o jogo, para Atari 2600 (em uma tiragem limitada de dez unidades) e iPhone.

FECHADO PARA BALANÇO

Na parte detrás da caixa da Joyboard, nota-se que a Amiga tinha altos planos, porque a empresa, além de desenvolver o *Mogul Maniac* que vinha junto e podia ser jogado com o joystick normal, pretendia lançar, para o uso do acessório, mais três jogos que foram cancelados (hoje, existem protótipos de todos eles). A Amiga ainda planejava vender os quatro jogos em versões cassete para The Power Module, add-on cancelado para o Atari 2600 que incluiria 6K RAM extras, uma entrada para modem, um microprocessador e permitiria criar efeito 3D em jogos específicos com um par de óculos especial. Os quatro títulos abaixo também sairiam na coletânea *Power Play Arcade Video Game Album V*.

MOGUL MANIAC

Com visão em primeira pessoa, o jogador deve controlar um esquiador slalom para descer na montanha no menor tempo possível, passando através dos portões no meio da neve.

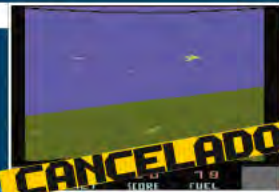
OFF YOUR ROCKER

Seria um jogo de memorização como o brinquedo Genius, com quatro direções representadas por cores diferentes. O objetivo é repetir as sequências de colorações. Errar é mortal, e o personagem no meio da tela é levado de ambulância.

SURF'S UP

Jogo de surfe em que o jogador, pisando na Joyboard, orienta a direção da prancha sob o mar. O efeito das ondas na água, para um jogo de Atari 2600, é simplesmente inacreditável!

S.A.C. ALERT

Segundo a descrição de um catálogo, o jogador comandaria um avião em uma missão de vigilância, quando essa aeronave é surpreendida pelos ataques de aviões de bombardeio.

Até parece que o jogador vai se sentir voando como na caixa

Uma inesperada homenagem ao Fluminense e o Strider Hiryu versão Flash Gordon

WORLD CUP CARNIVAL
(AMSTRAD CPC, ZX SPECTRUM E COMMODORE 64)

Não confie em terceiros. Essa é a lição deixada por *World Cup Carnival*. A US Gold delegou a importante missão de criar o primeiro jogo oficial de Copa do Mundo, no caso a de 1986, no México, para uma softhouse até hoje desconhecida. Passaram-se dias, semanas, meses. Depois de cobrar a tal empresa para saber o progresso do desenvolvimento, a US Gold se deu conta de que o projeto não ia ficar pronto a tempo. Faltavam dois meses para o jogo chegar às prateleiras, e a única saída que a US Gold achou foi adquirir a licença de *World Cup Football*, do estúdio Artic Software, fazendo os ajustes necessários, como incluir a imagem do mascote Pique e o logo oficial. O problema: *World Cup Football* tinha saído em... 1984! Requentar um jogo de dois anos antes foi um vexame digno de um rebaixamento para a segunda divisão. Não deu outra: os jogadores xingaram muito, e a US Gold até ofereceu um novo jogo pela metade do preço para quem se sentisse prejudicado. Tirando as trapalhadas, não dá para deixar de elogiar a transparência da US Gold, que divulgou a história em detalhes em uma carta publicada na revista Crash #33. Todo o rolo já é curioso assim, mas tem um ingrediente extra para nós, brasileiros. A foto do fundo da capa, que talvez devesse ser aleatória, mostra a torcida do Fluminense! Não há o menor esforço para esconder isso, e uma bandeira do Tricolor das Laranjeiras cobre a bandeira do Brasil. Não pergunte por que um jogo de seleções feito na Inglaterra deu tanto destaque para o Fluminense – aliás, o campeão brasileiro de 2012. Parabéns pelo título. E pela capa.

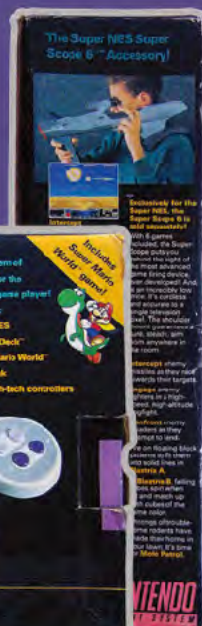
NINJA DESFIGURADO

A Capcom tem um longo histórico de capas estranhas – vide *Mega Man* –, embora, não dê para negar, nem sempre seja responsável pelas aberrações estampadas nas caixas. No caso de *Strider*, devemos culpar a Sega, que reprogramou o clássico do arcade de ação em plataforma para Mega Drive e Master System. Ou melhor, a Sega americana, que trocou o ninja e a espada Cypher da capa japonesa por um... herói loiro, algo como um Flash Gordon com uma espada qualquer. Um terror. A capa escolhida pela Tec Toy para a versão brasileira era similar à americana, deixando a bela arte original como exclusividade nipônica. Pobre Strider. Você não merecia ser desfigurado assim.

PINTE E BORDE

A lateral da caixa já anunciava a chegada do jogo de pintura *Mario Paint*, que seria lançado em 1992 com o mouse, acessório que podia ser usado em outros títulos. Até hoje o editor de músicas é utilizado por fãs no YouTube.

BAZUCA SEM ESCOPO

A outra lateral mostrava a Super Scope, bazuca que viria em 1992 com a coletânea *Super Scope 6*, trazendo seis jogos focados em tiro, nenhum memorável.

ALEGRIA MULTIPLAYER

Mesmo que a diversão entre dois jogadores fosse alternada no *Super Mario World*, incluir dois controles no pacote já era uma felicidade, deixando o terreno preparado para as lutas de *Street Fighter II* ou os eternos contras de *International Superstar Soccer*.

PROPAGANDA ENGANOSA

Incluir um jogaço como *Super Mario World* na caixa? Perfeito! A descrição diz que o jogo tem 96 fases, uma mentira. São 96 saídas de estágios, na realidade. O erro só ajudou a aumentar os mitos em torno de um título já repleto de segredos e mistérios.

FARTURA DE CLÁSSICOS

F-Zero, *Pilotwings*, *SimCity*, *Super Mario Kart*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*: uma linha de lançamentos sem igual. Isso que ainda em 1991 também teve *Final Fantasy IV* (na época, *FFII*), *ActRaiser* e *Super Castlevania IV*... um estouro. Bate uma tristeza comparar com a limitada quantidade de jogos promissores para o recém-lançado Wii U.

SUPER NES SUPER SET

Parece que falta algo quando um console recém-comprado vem com um controle e nenhum jogo sequer no pacote. Fica um gosto de quero mais, uma sensação de vazio. Fácil a explicação: no passado, a Nintendo deixou todo mundo mal acostumado com a quantidade de itens que vinham na caixa. O Super NES Super Set é um exemplo desses bons tempos, fazendo a alegria dos nintendistas nos idos de 1991.

CADÊ OS JOGOS PARA TANTOS BOTÕES?
Na época, tudo levava a crer que os joysticks precisavam de mais botões para games mais complexos. Porém, naquele tempo, a palavra "ergonomia" devia ser algo que despertava terror, pois bastou vir a primeira ideia de botões e pronto: ela foi aprovada sem perguntas. Ninguém envolvido no projeto percebeu que até o Atari 2600, com joysticks de apenas um botão, era muito melhor.

Como fazer um sucessor para o Atari 2600, que praticamente criou a indústria dos videogames? Pergunte para a Nintendo, que estabeleceu o mercado como conhecemos hoje com o NES e depois lançou o quase tão popular SNES. Ou para o Sony, que transformou seu PlayStation em sinônimo de videogame e o sucedeu com o console mais vendido da história. A Atari não tinha uma máquina do tempo para perguntar essas coisas em 1982 e fez o Atari 5200.

ATARI IN
THE 5200 SU

No one knows better than Atari what arcade players want. And that's just what we've given them: The new Atari 5200 SuperSystem.
Everything Atari has learned since we invented video arcade games has gone into the 5200 SuperSystem. Arcade graphics, arcade action, arcade sound. All so real, it's unreal.
The 5200 has its own special arcade-quality cartridges. Like Centipede, PAC-MAN, and Galaxian. Plus the most lifelike sports games anywhere.
Its controller is the most advanced in the world. With an incredibly precise 360° analog joystick. A

COMPLEMENTO DESNECESSÁRIO
O console foi feito para competir com o Intellivision e o ColecoVision e acabou pegando muitas das características desses sistemas. Quando uma empresa está no topo, pode fazer o que quiser e cabe à concorrência decidir se vai segui-la ou se vai tentar mudar o mercado. A Atari não apostou no passo da inovação e criou o modelo 5200, que na verdade não era um sucessor do 2600 e, sim, um console complementar. Ele foi planejado apenas para tirar as vendas dos adversários mais potentes. Essa falta de ousadia e visão foram fatais.

LIGUE PARA 5200-5200

Herdando a ideia absurda de seus concorrentes diretos (como o Intellivision), o Atari 5200 tinha um controle que parecia um telefone, com teclas de 0 a 9 e outros quatro botões (dois de cada lado). Fora isso, havia uma ou outra inovação – o controle contava com um botão de pause, inédito na época, e um direcional analógico. Isso não chegava perto de eliminar o monte de porcaria que acontecia (ou deixava de acontecer) com o controle problemático. Além de ser diferente do que foi inicialmente planejado (a intenção era algo parecido com um controle remoto de modelismo), o negócio quebrava sem motivo, toda hora. Bom, motivo tinha: a mudança no design tornou o projeto complexo demais para peças tão simples, que não aguentavam o tranco por muito tempo. Chegou ao ponto de existir um grande mercado de controles terceirizados, que tinham mais credibilidade que o acessório oficial. Lamentável.

SUPERSISTEMA TAMBÉM NO TAMANHO

Quem pensa que o Xbox e o PlayStation 3 ocupam muito espaço na prateleira é porque não viu um Atari 5200, aparelho de tamanho simplesmente monstruoso que consegue ser maior do que esses dois consoles. Neste modelo com quatro entradas para joystick, um único cabo que passa energia, vídeo e áudio é conectado em uma switch box exclusiva do 5200, na qual é ligada o fio da fonte de alimentação externa e o cabo de antena na televisão. Uma confusão só.